

碩士學位論文

한국의 도깨비를 응용한 造形디자인 研究



濟州大學校 産業大學院

産業디자인學科

朴 冠 泰

2005年 6月

한국의 도깨비를 응용한 造形디자인 研究

指導教授 李 起 厚

이 論文을 碩士學位 論文으로 提出함.

2005年 6月

濟州大學校 産業大學院
産業디자인學科 工業디자인專攻

朴 冠 泰

朴冠泰의 碩士學位 論文을 認准함.

2005年 6月

審査委員長 _____ 印

委 員 _____ 印

委 員 _____ 印

목 차

SUMMARY	IV
1. 연구의 배경 및 목적	1
2. 한국의 민간신앙과 설화사례에 관한 연구	
1. 민간신앙의 유래와 유형	4
1) 가신신앙	4
2) 마을신앙	6
3) 무속신앙	8
2. 설화에서 나타나는 민간신앙의 사례	10
1) 장승	10
2) 서낭당	11
3) 산신령	11
4) 귀신, 도깨비	12
3. 대한민국 도깨비	
1. 도깨비의 어원 및 유래	13
2. 도깨비의 유형	15
1) 도깨비의 기능적 분류	16
2) 도깨비의 조형적 분류, 분석	24
4. 도깨비의 문화적 가치성 및 응용사례연구	
1. 도깨비 문화의 우수성과 발전성 연구	28
2. 도깨비를 응용한 문화상품 사례 연구	30
1) 도깨비스툼	31
2) 도깨비공원	33
3) 붉은악마	36
5. 도깨비를 응용한 조형 연구	
1. 도깨비와 조명기구의 연계성	38
2. 도깨비와 소리[SOUND]와의 연계성	42
3. 도깨비와 문화상품의 연계성	43



6. 도깨비 응용한 제품 제작 연구	
1. DIRECTION	45
2. CONCEPT	45
3. IDEATION	47
4. DRAWING	50
5. 3D MODELING	51
6. FINAL MODEL	55
7. 결론	57
참고 문헌	59



SUMMARY

A Study on The moulding design which applies the goblin of Korea

Park, Kwan-Tae
Dept, of Industrial Design
Graduate School of Industry
Cheju National University
Supervised by Prof. Lee, Ki-Hoo

Today is info-age, and info-age means globalization. Globalization is infinity competition that hasn't frontier. And being age of public ownership that run common life as seeking individual's happiness, exchange between nation in many ways such as goods and culture is essential. Therefore we must not be fearful that the foreign goods or culture is flowed in, but we must try to reclaim a overseas market as we dig and develop ours superior and various lactic acid which better than other country. To that is recognized already well, various design ureas of our country, comparing with foreign one, have unique character and scientific aspect. One of those is "Goblin". This paper is that Korean 'Goblin' re-analysis in design according to modern sense, so that Korean goods is to be Globalization. Be method of commercialization, various character of goblin is being grafted onto product and goblin, Korean popular belief and moral ideological culture product and various symbolism, is expressed by hypostatized modeling on Korean image. And also, we don't allow limitation in various form and ingredient as goblin graft into the qualification of existent product ingredients and simple of material function. We laced interest of prize for skill that not only one-dimensional product that clear darkness in functional aspect but also collating of functional part that existent other product seeking function of composition variety in addition to one function.

This treatise said that Republic Korea of "Goblin" is to be reinterpreted and develop

by not culture heritage but modern sight and it is presented new many-side culture contents that is not cultural function. And I wish to finish my role that let a person know a good states of our culture by studying globin peculiar cultural inheritance of Republic of Korea.



1. 연구의 배경 및 목적

현대는 첨단기술[technology] 과 문화의 결합으로 이루어진 복합문화의 시대를 열어가고 있다. 최첨단 기술에 매료되어 개발을 하면서도 한편으로 각 민족 고유의 문화와 옛것에 많은 관심을 기울이고 있다. 우리나라의 부력은 대한민국 국민 모두를 충분히 풍족히 할 만큼 성장해있다. 특히 경제력과 자연과학 분야에서 세계에서 괄목할만한 성장을 하여 왔다. 그렇지만 우리나라의 국민들은 행복하다고 느끼지를 못하고 있다. 그러한 근본적인 이유에는 많은 것들이 있겠지만 그중 하나는 인정과 자비, 그리고 사랑이 부족하기 때문이다. 만약 이러한 사상이 정립이 되었다면 우리나라 국민 모두가 편안하고 행복한 생활을 하고 있었을 것이다. 이러한 이론은 다만 우리나라에 국한된 것이 아니라 세계 대부분의 국가와 인류에 적용이 가능하다고 생각한다. 이러한 사상을 배양하는 요소 중 가장 강한 요소는 문화의 힘이다.

한 국가가 지닌 문화의 힘은 그 국가의 국력과 직결된다고 볼 수 있다. 고대의 그리스가 그러했고 , 중세의 로마가 그러했으며 , 근대의 영국이, 현대의 미국이 또한 그렇다. 우리는 지금도 “그리스 로마신화”를 묵상하고 . “비틀즈”를 암송하며, “ 할리우드 [Hollywood]”를 찬양한다. 21세기는 문화의 시대이다. 국가적인 차원에서 문화산업을 지원하고, 다양한 기업들이 문화 활동에 투자를 하며, 수많은 문화콘텐츠의 물결 속에서 소비자는 환호한다. 바야흐로 문화에 의해서 사회가 움직이는 시대가 도래하였다.

21세기를 살고 있는 대한민국의 문화소비자는 행복하다. 다양한 문화콘텐츠의 생산은 그들에게 문화생활의 선택에 행복한 고민을 안겨주기에 충분했다. 쉬리, 난타, 오페라의 유령, 리니지, 마시마로.. 대표적인 성공사례만을 나열해도 21세기의 문화산업은 너무나 화려하다. 그리고 소비자가 그 화려함을 즐기는 동안 대한민국 문화산업은 눈부신 성장을 이루었다.

한국의 평균 경제성장률이 8.8%인 점을 감안할 때, 2001년도 문화산업(영화, 비디오, 애니메이션, 방송, 게임, 음반)의 시장 증감율은 23%를 웃돈다. 또한 문화관광부가 '콘텐츠코리아 비전 21'의 통계를 인용하여 전망한 2003년 국내 문화사업의 시장규모는 12조 3천 655억 원이다. 2001년 현재, 대한민국 문화산업의 시장규모는 6조 5천억 원이다. 하지만 대한민국 문화산업이 세계시장에서 차지하는 비율은 0.77%에 불과하다. 자동차 5.5%, 반도체 7.7%, 조선 40.9%와 비교하면 초라하기 이를 데 없는 수치다. 이렇듯 대한민국의 문화산업은 아직 많은 발전과 노력이 필요한 분야다.

문화콘텐츠산업의 동향

문화콘텐츠산업의 세계적 동향	우리나라 문화콘텐츠산업 현황
세계 경제는 자원과 노동 집약적 산업에서 S/W·콘텐츠 중심의 지식기반산업으로 급속히 이동하는 추세	투자 부족, 업체 및 시장 규모의 영세성, 하청구조에의 종속 등으로 인해 세계시장과는 큰 격차
콘텐츠산업은 고부가가치를 창출하는 고속 성장 산업	문화콘텐츠산업 성장의 기반이 되는 통신과 방송망은 성공적으로 구축하였으나, 이를 재충전할 콘텐츠의 절대량이 부족한 상황
선진 각국은 콘텐츠산업을 국가 미래전략산업으로 선택, 집중 투자하면서 세계시장 선점에 총력을 경주	무한한 성장 잠재력을 바탕으로 최근 '한류(韓流) 열풍' 및 문화콘텐츠의 세계시장 진출 등 향후 국가 주력산업화 가능성 실증

<표 1> 문화콘텐츠산업의 동향

그리스는 작은 도시국가임에도 불구하고 로마신화와 같은 풍성한 문화 자원이 있다. 또한 이웃나라 일본인 경우에도 고대신화나 설화를 바탕으로 만든 애니메이션[animation]과 만화가 많다. 하지만 우리나라의 경우에는 '단군신화', '홍길동전' 등의 여러 가지 문화자원이 있음에도 불구하고 아직까지 이렇다할 대표적인 문화 콘텐츠[contents]가 없어 보인다.

우리나라에는 도깨비라는 무궁무진한 가능성을 지닌 문화적 콘텐츠가 있다. ‘도깨비’는 어린 시절부터 할머니와 어머니로부터 들었던 소재이다. 그러한 도깨비에 대한 이야기와 설화만을 모아도 엄청난 콘텐츠가 되기도 남을 것 같다. 하지만 현재는 도깨비에 대한 이해가 정확하게 이루어지지 않는 것이 현실이다. 도깨비에 대한 본질은 그렇지 않지만 형체는 1)오니 [おに]를 본 딴 모습들이 대부분이다. 이것은 일제침략기를 거치면서 만들어진 것으로 오니[おに]의 형상을 갖게 되면서 1980년대에는 귀면와를 ‘도깨비기와’로 부르는 왜곡현상까지 발생했다. 이에 본 논문에서는 한국의 도깨비를 다시 한번 이해하고 도깨비가 우리민족에게 단순히 이야기 속의 주인공이 아니라, 신격화된 존재로 도깨비는 어떻게 이해되어 왔고 우리민족의 삶 속에서 어떻게 사용하여 왔고 어떠한 신앙을 가졌으며, ‘도깨비’의 기능과 조형성을 분석한 후 현대적인 감각으로 재해석하여 조명이라는 제품으로 재탄생시켜 문화적 가치성과 기능성을 다시금 새겨보고자 한다.

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



<사진 1> 일본 도깨비 ‘오니 [おに]’의 예

1) 오니 [おに] : 조선의 도깨비와 비슷한 일본의 요괴로 못이 박힌 방망이를 가지고 다닌다. 원래 숲에서 사는 순진한 귀신이었으나 숲을 파괴하는 인간들 때문에 난폭해졌다고 한다.

2. 한국의 민간신앙과 설화사례에 관한연구

1. 민간신앙의 유래와 유형

민간신앙은 주로 가정이나 마을이라는 지역 생활 공동체를 바탕으로 형성되고 발전한 종교라는 점에서 가신신앙과 마을신앙이 그 중심을 이룬다고 할 수 있으나, 무속신앙의 전문 사제자가 등장하여 이러한 가신신앙이나 마을신앙을 흡수하고 발전시켜 왔기 때문에 무속신앙과 구분하기 어려운 경우가 흔하다. 따라서, 민간신앙을 가신신앙, 마을신앙, 무속신앙 등으로 분류하여 그 현황과 실태를 살펴보고자 한다.



<사진 2> 한국의 민간신앙의 예

1) 가신신앙

가신신앙은 집을 중심으로 한 신앙이다. 집이란 가족이 주거하는 장소이고, 그 집은 일정한 장소에 있다. 이 집은 집터와 가옥을 포함하고 있으며, 전통적으로는 조상이 대대로 살아온 혈통의 전통성이 있는 곳이기도 하다. 집은 가족의 전통을 여는 곳이고 인간의 안락처로 상징되는 것이기 때문에 집을

짓는 데도 의례가 따르게 마련이다. 집터를 다질 때는 토지신에게, 2)상량(上樑)할 때는 성주신을 모시는 등 우리의 조상들은 집 짓는 것을 단순한 건물의 창조로 보지 않고 신과 더불어 만드는 것이라고 생각하였다. 따라서, 집의 건조와 집의 관리를 넘어서서 가족의 수호신이 되는 성주신에 대해서는 많은 이야기가 전해지고 있다. 집을 짓는 재목 등은 하늘에서 내려온 솔씨로부터 자라난 신비한 물건이라는 이야기를 비롯하여 집 안은 신성한 곳이고, 집의 바깥은 부정하고 위험이 노출 확대되어 있는 곳이라는 신앙을 낳기까지 하였다. 집 안의 장소를 중심으로 신들을 분류하면 안방의 조상신과 삼신, 마루의 성주신, 부엌의 조왕신, 뒤꼍의 택지신(宅地神)과 재신(財神), 출입구의 수문신, 뒷간의 축신, 우물의 용신 등을 들고 있다. 이들 신들이 언제나 그곳에 임하고 있는가 하는 것과 그 신들에 대한 신격의 특성은 지역에 따라 약간의 차이가 있다. 성주신의 경우를 보면 서울지방에서는 집의 주신처럼 되어 있고 부정한 일이 있으면 나가 버린다고 보고 있다. 경상도지방에서는 성주신이 인격적인 신으로 묘사되고 있고, 제주도에서는 성주신 대신에 수문신을 집의 주신으로 삼고 있다. 또, 집터를 관할하는 대감신은 집을 보호하는 일을 하지만 적극적으로 재물을 집안으로 불러들이는 신이다. ‘욕심이 많은 대감, 탐심이 많은 대감’이라는 무가의 구절은 재산을 벌어들이고자 하는 인간의 마음을 잘 표현하고 있다. 안방에는 아기를 낳고 자손을 보호하는 삼신 또는 제석신이 있는데, 어린이의 수명장수를 위한 신이다. 부엌의 조왕신은 매년 2월중 하늘에서 내려왔다가 올라간다는 신화가 있다. 조상신은 유교 제사에 거의 흡수되어 있어서 가정신앙에서의 비중이 약해진 것이 사실이지만, 아직도 유교 이전의 조상숭배의 신앙으로 전승되고 있다. 제석항아리·제석단지·조상단지 등으로 불리는 것들은 조상숭배의 신체(神體)이다. 대개 항아리에 백미를 담아 모시지만 중부지방에서는 고리짝에 옷이나 옷감을 넣어둔다. 이 항아리는 객사한 조상이나 무당과 같이 특수한 조상을 모시게 된다. 그리고 집 밖에는 또 다른 잡신들이 있다. 이들 잡신은 때때로 집안으로 들어가고자 하여 사람들에게 불안과 공포를 주는 존재들이다. 잡신들이 집안으로 들어오지 않도록 집에서는 대문에 가시나무를 걸거나 금줄을 쳐서 출입을 제한하는 풍습이 있다.

2) 상량 [上樑] : 집을 지을 때, 기둥에 보를 얹고 위에 마룻대를 올림.

집의 신들은 이들 잡신들과 대치하여 집을 수호하는 입장에 있게 된다.

가신신앙의 의례방법 중 가장 간단한 형태는 손비빔이다. 이를 비손이라고도 하는데, 손을 모아 비는 간단한 의식이다. 주부가 가족의 병을 치료하기 위하여 행하는 경우가 많고, 이때 간단히 음식을 차려서 신에게 비는 것이 중심을 이룬다. 잡귀를 쫓는 주술적 의례는 전문사제자인 무당이 행한다. 비록, 잡귀가 원인이 되어 병이 난 경우라 하여도 주부가 의례를 행할 때는 신에게 인간의 잘못을 비는 형식을 취한다. 때로는 칼을 던지고 주술적으로 하는 예도 있기는 하지만, 그것은 무당의 의례를 모방한 것으로 보여진다. 병을 치료하기 위한 목적이 아니고 일방적으로 신을 모시는 의례로는 고사가 있다. 고사는 보통 여름과 가을에 행한다. 여름에는 밀전병을 신에게 바치는 의식이 있고, 가을에는 추수가 끝난 다음인 시월 상달에 고사를 지낸다. 중부 이북지방에서의 고사는 주부가 떡을 하여 집안 곳곳의 신이 있는 곳에 바치는 것이다. 남부, 특히 전라도에서는 ‘올게심니’라는 의식이 있는데, 가장이 정장하고 유교식 제사를 지낸다.



대체로 고사는 주부가 떡을 해놓고 손비빔을 하는 정도이지만, 개인의 능력에 따라서는 축원을 하는 경우도 있다. 고사에 떡이나 밀전병 등의 특식 별미를 바치는 것은 신에게는 일상적으로 먹는 밥이 아니라 별식을 바친다는 의미가 담겨 있다. 신이라 하여도 죽은 지 얼마 안 되는 조상에게는 밥을 바치게 된다.

2) 마을신앙

집의 차원을 넘어서 사람이 생활하는 공간은 마을이다. 이차적인 생활공동체가 마을이며, 가신신앙의 확대연장이 마을신앙이라고 할 수 있다. 가족의 확대는 친족이 되고 마을은 친족이 사는 곳이기도 하지만, 친족이 아닌 사람도 살 수 있는 공간이기도 하다. 마을은 집의 수호신이 살 수 있는 곳이기도 하지만, 잡귀나 잡신이 떠도는 위험한 장소이기도 하며, 잡신과 선신(善神)이 함

게 공존하는 공간이라는 것이 집과는 본질적으로 다른 점이다. 마을을 지키는 수호신으로는 산신, 동신, 골매기신 등으로 불리는 인격신과 비인격인 신이 있다. 마을의 특성에 따라서 신도 달라진다. 산신이 수호신이 되거나 원통하게 죽은 여신이 되는 곳도 있다. 다른 마을에서 흘러들어 왔다는 신, 땅에서 솟아나거나 하늘에서 강림하였다는 신화를 가진 신들도 모신다. 대부분의 마을에서는 하나의 주신을 섬기고, 하위신으로 장승이나 기타 수부신을 모시는 경우가 많다. 그러나 신의 분화가 생겨서 여러 신이 함께 모셔지는 경향도 있어서, 산신과 해신을 위한 마을 신당을 여러 개 갖추고 있는 경우도 있다. 마을신에 대한 의례는 부락제 또는 동제(동신제)라고 한다. 동제는 동민이 직접 또는 간접으로 하나의 신을 모시는 의례로서, 두 가지 종류로 나누어진다. 하나는 무당이 사제하는 당굿의 형태이고, 다른 하나는 유교식 제사에 의한 동제이다. 두 가지가 모두 자연공동체의 의례라는 점에서 공통되고 사회적 종교적 기능 등이 일치하지만 형식은 다르다. 이러한 차이점이나 유사점에 대해서는 여러 가지 견해가 있다. 무속적 당굿의 의례가 유교에 의하여 형식화되거나 대치된 것이었다고 보는 견해가 있는가 하면, 처음부터 동제가 있었던 것이 유교에 의하여 형식화되었다는 의견도 있다.

마을신앙은 대체로 하나의 마을에 한정되지만, 때로는 마을 밖으로 확대되어 마을과 마을의 연합으로 농경의례를 하거나 동제를 공동으로 행하는 경우도 있다. 마을을 상징하는 농기(農旗)³⁾를 세우고 이웃마을과 함께 의식이나 경기를 벌이는 기세배(旗歲拜)⁴⁾는 마을들의 결합을 위한 동제의 전통으로 볼 수 있다. 산을 중심으로 산하(山下)의 마을들이 공동으로 제례를 행하는 단오굿이나 영산의 줄다리기 등도 있다. 이 밖에 마을에서는 혼례식이나 상례·제례·농경의례 등을 통하여 신앙행위를 행하는 경우가 있으나, 이는 세시풍속이나 통과의례에서 취급되고 있다.

3) 농기(農旗) : 농악에 쓰이는 기(旗)로서 길이 5~6m 정도 되는 깃대 끝에 주먹만한 크기의 나무로 만든 깃봉을 달고 그 꼭대기에는 장끼의 끈지깃을 여러 개 꽂았다.

4) 기세배(旗歲拜) : 매년 정초에 한강 이남의 농촌 지방에서 벌이는 마을끼리의 놀이.

3) 무속신앙

고대 부족국가시대에는 무속신앙이 뚜렷이 나타나 있지 않으나, 삼국시대 이후는 무속신앙이 여러 국가적 차원에까지 참여하여 행사를 담당하였고, 차차 가정과 마을신앙으로 정착되어 갔음을 알게 하는 많은 사료들이 남아 있다. 그 뒤 무속에서는 신의 체계에 따른 신화를 창출하거나 신격의 설명 등을 의례로 표현하여 불분명한 신관이나 신앙체계를 정리하고 체계화시켜 갔던 것이다. 이러한 체계화에 대해서는 무속신앙 자체의 노력도 있었겠지만, 불교나 유교 등 외래종교의 형식이나 조직성을 모방하였으며, 이에 따라 무속은 다른 종교와의 습합(習合)이라는 특징을 두드러지게 나타내게 되었다. 그리고 불교나 유교도 이러한 무속의 기반을 무시할 수 없었고 민간에 맞는 신앙형태를 갖추게 되었다. 불교 사찰 안에 민간신앙에서 중요시하는 산신이나 삼성각⁵⁾을 짓게 된 것은 무속의 신앙을 수용한 것이라고도 한다. 유교에도 제물에서 떡을 중시하는 시제가 있는데, 이는 무속신앙의 형식이나 신앙의례를 상당히 가미한 것이다. 무속신앙과는 아주 대립적이라 하여 무속을 미신이라 보는 기독교에도 그 신앙의 기반에는 무속의 엑스터시⁶⁾적인 요소가 있다. 이것은 기독교에서 볼 수 있는 하나의 특징이라 할 수 있다. 특히, 갑자기 부흥하는 교회들은 무속신앙과 밀착되어 있다고 지적되고 있다.

무속신앙이 때로는 많은 외래종교와 습합하고 때로는 미신이라는 차별을 받기도 하지만, 전체적인 한국사회의 구조 안에서 볼 때 조화를 이루고 있는 것이다. 유교가 행하지 못하거나 대상으로 삼지 않았던 원통한 영혼의 문제를 무속이 담당하거나, 지식인 중심의 외래종교에 대하여 민간대중의 민간신앙으로 기능하고 담당하는 등 전반적으로 보아 외래종교·고등종교 등과 민간신앙의 상호보완적인 관계를 무속신앙이 담당하였던 것으로 보인다. 무속신앙을

5) 삼성각 : 불교 사찰에서 산신(山神)·칠성(七星)·독성(獨聖)을 함께 모시는 당우.

6) 엑스터시 [ecstasy] : 일상적인 의식수준이 저하되면서 빠져드는 망아(忘我)상태 또는 황홀상태.

미신시하고 타파하려는 것이 일반적인 추세이기는 하지만, 그 존재양상을 변화시킬 수는 있어도 전혀 없앨 수는 없다. 그것은 한국인의 의식 속에 무속이 깊이 뿌리를 내리고 있기 때문이다. 그러나 무속이 보다 의식화하고 종교적인 면모를 갖추지 않고는 현대인의 의식구조에서 멀어질 가능성도 있다. 의례의 간소화와 함께 형식화, 그리고 신에 대한 체계화가 필요할 것이다.

민간신앙은 과거 삼한시대부터 사람들에게 샤머니즘⁷⁾의 형태로 형성되어왔다. 계절제, 가신신앙, 주술, 점복 신앙등이 이에 속하며 이러한 민간 신앙은 종교라는 차원의 의미를 뛰어넘어 생활의 양식으로 전승되었으며 자연스럽게 사람들의 마음에 그 뿌리를 두게 되었다. 이러한 민간신앙들은 질병과 빈곤, 가난, 음식, 농사등과 관련이 깊으며 그에 맞도록 상황의 전이 및 구성되어 왔으므로 체계적이지 못하지만 그만큼 현실과 함께 적응되었다고 봐야한다. 그러한 일례들로 장승이야기, 서낭당, 산신령제, 귀신 이야기등으로 현재에도 실존, 구전되고 있음이다. 중요한 것은 이러한 비체계적인 종교를 무조건 멸시하고 비판적 입장을 갖기 보다는 그것을 이해하고 하나의 전통으로 승화시키려는 마음자세이다.

7) 샤머니즘 [shamanism] : 원시종교의 한 형태 또는 그 단계.

2. 설화에서 나타나는 민간신앙의 사례

1) 장승

장승은 마을을 지키는 수호신을 말한다. 그 마을 특성에 맞는 우상신을 의미하며 이러한 장승은 마을의 길목이나 가장 드나들이 많은 곳에 위치되어 왔다. 이러한 장승은 흔히 볼 수 있는 민간신앙이었는데, 해방을 전후로 그것들은 불에 타고 자취를 감추어 버렸다고 할 수 있다. 장승의 눈매나 모습 그 자체는 대체로 무서운 형상을 하고 있다. 장승의 눈매나 모습 그 자체는 대체로 무서운 형상을 하고 있다. 이는 인간을 초월한 신적인 의미를 가르키며 나무로 그 신의 우상을 형상화 한 것이기 때문이다. 우리네들의 할머니의 세대만 하더라도 장승은 삶과 밀접한 관련이 있었으며, 그것은 친구같은 하나의 삶이었을 것이다. 현재에 장승은 대체로 그 모습을 감추고 전통은 보존하는 몇곳에 그것을 만들고 유지함이 전부가 되어있는 실정이다. 현재에도 하나의 문화로써 그리고 공동체적인 의미로서의 장승은 사람들의 화합과 보존하는 역할을 충분히 담당할지도 모른다.



<사진 3> 한국의 장승

2) 서낭당

우리나라의 전통 마을에 들어가면 지금도 어김없이 솟대가 있고 그 솟대 가까이 서낭당이 있다. 보통의 특징은 커다란 나무 근처이나 돌들이 쌓여있고 청, 홍, 백, 녹, 황색의 비단들이 매달려 있다. 커다란 돌, 나무 등은 하나의 마을에서 수호신의 역할을 했을 것이고 그러한 나무들은 신성시 여겨졌을 것이다. 지금도 한적한 시골을 가다보면 마을을 중심으로 있는 커다란 정자나 돌들이 누적된 형상을 볼 수 있을 것이다. 현재에 그 기운에 소원을 비는 형태는 사라져 가는 추세이지만 아직도 신성시 되는 것으로 그렇게 존재함을 알 수 있다. 이러한 서낭당은 보통 고갯길이나 산기슭에 위치하며 장승과는 약간 모습을 달리하며 산신 등의 의미로서 돌을 쌓았고 그것이 산신이 되는 형태로 전해져 내려왔다.



<사진 4> 한국의 서낭당

3) 산신령

산신령의 형태는 돌과 나무 혹은 사람의 모습을 그것 등의 재료로 사람의 형태를 부여하는 것을 말한다. 이 성신신앙은 현재에도 한국은 물론 중국, 일본 태국등지에서 볼 수 있으며 불교의 사찰에서도 볼 수 있다. 그러한 것들은 현재로서는 최소한의 형태이고 일반적으로는 거의 사라졌다고 보는 것이 옳다. 이러한 산신, 성신신앙은 대체로 개인적이었으며, 마을 사람들 전부의 삶에

대한 기원이라기보다는 개인적인 , 자녀의 바램, 건강, 가족 등등 자신이 속한 범주내에서 매우 비밀스러운 부분에 대한 바램이었다. 이러한 신앙은 불교와 융화를 거치기도 하고 사람들의 개인적인 의미나 혹은 삶에 대한 의지로 파고들었으며, 서구에 비하여 "산을 탄다" 산행 등의 의미가 이러한 형태의 생활에서 자리 잡아온 전통의 의미가 아닐까 생각이 든다.

4) 귀신, 도깨비

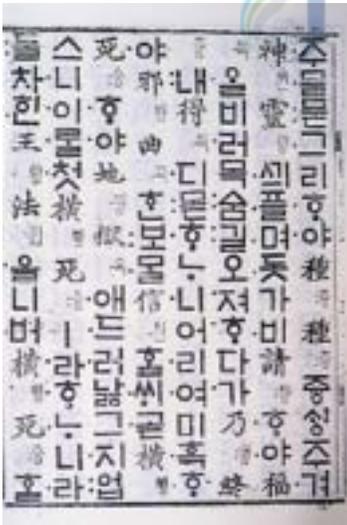
무속에는 귀신이라는 범주가 매우 넓다. 우리가 흔히 아는 도깨비도 귀신의 일종이며 사람과 매우 친숙한 형태를 말한다. 귀신은 사람과 마찬가지로 선과 악의 구별에 따른 종류를 가지며 그 강함 또한 서로 다른 형태를 갖는다. 보통 귀신은 양기(빛)를 좋아하지 않으며 인간과 관계된 일도 가능하다. 이러한 근원은 사람의 생명은 "혼" 귀" 백" 이라는 것으로 구성됨으로 풀이가 된다. 귀신은 보통 악한 부분으로 사람에게 접근⁸⁾을 하는 경우가 많으며 힘이 아닌 정신이나 몸의 질병등으로 접근을 한다. 인간의 혼을 다스리지는 못하나 육체에 영향을 미치고 우리가 흔히 알고 있는 "화장실", "머리를 감을때", "비몽사몽간의 잠자리" 등에 볼 수 있다고 한다. 그 이유는 사람이 현실을 의식하지 못하고 혼이라는 기운을 가졌을 때 귀신을 접한다는 설과 같다. 그러나 우리가 가장 먼저 인지해야 할 것은 귀신은 "귀"(鬼)와 "신" (神)의 구분된 의미라는 것이다. 즉 사람의 몸속에 있는 양의 기운인 신(神)은 하늘로 날아가고 음의 기운이 땅에 남아 있는 것을 귀(鬼)라고 한다.(서양으로 볼 때 영과 영혼의 의미). 즉, 신체적으로는 몸속에 있는 음의 기운과 양의 기운에 대한 구별이라고도 할 수 있다. 그것을 합하여 귀신이라 하나 인식이 변하여 보통은 귀[鬼]를 귀신으로 일컫는 것이다.

8) 접근(漸近) : 하다형 자동사, 점점 가까워짐.

3. 대한민국 도깨비

1. 도깨비의 어원 및 유래

도깨비가 문헌에 등장하는 것은 조선시대에 들어와서 이다. 즉 《석보상절》⁹⁾에 돛가비를 칭한다는 기록이 들어 있어 이미 도깨비에 대한 일반인들의 믿음이 전반적으로 퍼져 있음을 알게 한다. “도깨비를 칭해서 壽福를 기원하다가 나중에는 얻지 못하니 (돛가비 請야 복비러 목숨길오져 다가 乃終내 得디 못니)”



<사진 5> 석보상절

이 내용을 보면 도깨비가 복을 비는 대상신이였음을 보여주며, 특히 수명과도 관련이 있는 것으로 보인다. 여기에서의 ‘돛가비’라는 표현은 ‘도가비>도깨비>도깨비’라는 어원의 변화를 통해 현재의 용어로 정착된 듯하다. ‘돛가비’는 ‘돛 + 가비’의 합성으로 판단된다. ‘돛’은 불을 의미하는 ‘화’나 곡식의 씨앗을 말하는 종자 등의 뜻을 갖고 있는 어근이며, 아비는 아버지 등을 뜻하는 남자를 말한다. 아비의 용례로는 고려시대의 속요인 쌍화점¹⁰⁾에서 ‘회회아비’나 처용설화의 ‘처용아비’ 등에서 찾아볼 수 있는 것처럼 성인이 된 남자를 의미하고 있음은 이해할 수

있다. 하지만 ‘돛’에 대해서는 사람마다 해석이 다르다. 서정범교수는 돛가비

9) 석보상절 [釋譜詳節] : 조선 세종 때 수양대군(首陽大君:세조)이 왕명으로 석가의 일대기를 찬술한 불경언해서.

10) 쌍화점 [雙花店] : 고려 충렬왕(忠烈王:재위 1275~1308) 때의 가요.

를 ‘뫓 + 아비’의 합성어로 보기는 하나, 뫓을 도섭(수선스럽고 능청맞게 변덕을 부리는 것)의 원형이라고 하여 능청맞고 수선스럽게 변덕을 부리는 것을 의미하는 것으로 본 바 있다. 박상규교수는 뫓의 발음표기를 tot로 볼 경우, 불이나 씨앗을 의미하는 어원임을 말해준 바 있다. 이러한 ‘뫓’의 해석은 완전한 것이 아니다. 하지만 서정범교수의 견해처럼 뫓을 능청과 수선맞고 변덕스러움을 의미하는 어리로 해석한 것은 도깨비라는 존재를 염두에 둔 것으로 볼 수 있다. 그러나 도깨비의 존재가 이러한 성격을 갖게 된 것은 시대적으로 떨어진 후대의 일로 보는 것이 적절하다. 더 오랜 시기에는 도깨비가 신격적인 존재로 나타났을 가능성이 높기 때문이다. 사실 지금도 도깨비가 신으로 대접받고 있는 제의가 한반도의 남부지방에서 전승되고 있음은 좋은 예이다. 특히 이들 제의는 도깨비가 병을 갖고 오는 역신적인 속성을 띠고 있는 것을 제외하고는 부를 가져다주는 존재로 인식되고 있다. 또한 이야기 속에서도 도깨비를 부를 가져다주는 존재로 나타나는 이야기가 많이 전승되고 있는 실정이다. 그러한 사정을 감안한다면 도깨비는 원래 재물을 관장하던 신격이었음을 알 수 있으며, 《석보상절》에 표현되고 있는 내용으로도 쉽게 이해된다. 무엇보다도 그런 능력은 도깨비방망이로 상징될 수 있다. 따라서 도깨비는 불이나 종자 등과 같이 생산능력이나 부를 확대시킬 수 있는 능력을 갖고 있는 어의에서 발생한 것으로 보는 것이 적절하다고 생각된다. 도깨비는 귀신과 차이가 있다. 귀신은 사람이 죽어서 되는 경우를 말한다. 김시습의 《금오신화》¹¹⁾를 보면 양기가 강하면 신성한 존재가 되어 신으로 좌정하지만, 음기가 강하면 귀로 남는다고 한다. 하지만 도깨비는 그러한 존재가 아니라, 원래 출신이 도깨비라고 할 수 있다. 도깨비는 누가 죽어서 되는 귀신과는 달리 변별성을 갖고 있는 존재인 것이다. 특히 재물을 관장하는 신격이었던 것으로 보이는데, 시대가 내려오면서 심술 많고 장난이 심한 요괴적 속성을 지닌 존재로 영락하게 되었다.

11) 금오신화 [金鰲新話] : 조선 전기에 김시습(金時習)이 지은 한문 소설집.

2. 도깨비의 유형

허주(虛主) · 독각귀(獨脚鬼) · 망량(魍魎) · 이매(魑魅)라고도 한다. 음허기(陰虛氣)로서 원시신앙적인 귀신사상에 의하여 형성된 잡신이지만, 음귀(陰鬼)로서의 귀신과는 다르다. 도깨비는 사람이 죽은 후에 생기는 것이 아니고 사람들이 일상생활의 용구로 쓰다가 버린 물체에서 생성된다고 한다. 즉, 헌 빗자루 · 짚신 · 부지깥이, 오래된 가구 등이 밤이 되면 도깨비로 변하여 나타나는데, 그 형체는 알 수 없으나 도깨비불이라는 원인불명의 불을 켜고 나타난다고 한다. 또 이 귀신은 다른 귀신과는 달리 사람에게 악한 일만 하는 것이 아니고, 장난기가 심하여 사람을 현혹하고 희롱도 하며, 잘 사귀면神通력으로 금은보화를 가져다주는 등 기적적인 도움을 주기도 한다고 한다. 성질이 음(陰)하기 때문에 동굴 · 고가(古家) · 고목(古木) · 계곡 같은 곳에 모여 살다가 밤에 나와 활동한다고 한다.

도깨비에 대한 관념은 옛날부터 민속적으로 정신적인 바탕을 이루는 요소가 되었기 때문에 이에 대한 여러 가지 설화를 낳았고 그것이 오늘날까지 전해지고 있다. 이를테면, 도깨비는 초인적인 괴력(怪力)을 지니고 있으므로 황소를 지붕 위에 올려놓고, 솔뚜껑을 솔 속에 넣으며 큰 산을 움직이고, 큰 바위를 굴리며 많은 물을 단숨에 마신다는 것이다. 한편 이 괴력으로 심술궂은 일도 많이 하는데, 눈에 개똥을 가져다 놓으며, 밤 사이에 가구를 엮어 놓고, 국수를 산에다 버리기도 하며, 물고기나 케를 훔쳐간다. 이와 같은 설화는 아직도 민간에서 많은 사람이 은연중에 믿고 있다. 그 단적인 예로, 밤에 산길이나 들길을 혼자 걸을 때 은근히 두려운 생각이 들거나 압박감에 사로잡히는 것은 도깨비를 의식하기 때문이다. 도깨비의 형태는 독각귀[獨脚鬼]라는 말처럼 다리가 하나밖에 없으며, 그래서 씨름을 할 때에는 다리를 감아야 넘어지고, 키가 커서 하반부는 보이나 상반부는 보이지 않아 얼굴을 알 수 없다.

진(晉)나라의 갈홍(葛洪)은 저서 12)포박자[抱朴子]에서 도깨비를 잘 설명하

고 있는데, “산정(山精) 도깨비는 모양이 어린애와 같고 외발로 뒷걸음질쳐 걸으며 밤을 좋아하고 사람을 해치는데 그 이름을 소(蛸)라고 한다”고 기록되어 있다.

1) 도깨비의 기능적 분류

도깨비를 신앙대상으로 삼는 유형은 크게 네 가지로 나누어진다.

첫째는 어촌지방에서 전승되는 이야기로 도깨비가 고기를 몰아주어 풍어를 이루게 해준다는 것이다. 둘째로는 전남 진도와 전북 순창, 그리고 제주도에서 전승되는 신앙으로 도깨비가 병을 가져다주는 역신(疫神 : 병귀신)으로 인식된 것이다. 셋째는 전북의 임실이나 진안 등지에서 전승되는 것으로 도깨비가 불을 갖고 있는 귀신으로 초가에 불을 붙여 화재를 내기 때문에 이를 막기 위해서 고사를 지내는 것 등이 있다. 넷째는 제주도에서 전해지고 있는 도깨비신앙이 있다.

풍어신으로 알려진 도깨비

어촌지방에서 전승되는 도깨비고사는 우리나라의 전역에서 행해지는 것은 아니다. 주로 서해안과 제주도에서 전승되고 있는데, 그러한 대표적인 이유로는 어로방식과 밀접한 관련이 있다. 서해안지방은 갯벌이 발달되어 있으며, 이곳을 중심으로 한 고정망형태의 어로방식을 취하는 어민들에 의해서 전승되어 온 것이다. 이러한 그물은 살이나 덩장 등으로 부르기도 하지만, 조선시대에는 죽방렴¹³⁾ 등의 명칭을 사용하였다. 갯고랑 등 고기가 잘 다닐 만한 길목에 그물을 설치한다. 그물은 T자나 W자의 형태로 고기가 그물을 따라 오도록 하

12) 포박자 [抱朴子] : 중국의 신선방약(神仙方藥)과 불로장수의 비법을 서술한 도교서적.

13) 죽방렴 [竹防簾] : 물살이 드나드는 좁은 바다 물목에 대나무발 그물을 세워 물고기를 잡는 원시어업.

며, 맨 끝에는 불통이라고 하는 그물망이 달려 있다. 따라서 썰물에 그곳으로 가서 불통만을 건져 고기를 던 후에 다시 바다에 넣는 방식이다. 이러한 그물은 재수가 좋으면 많이 잡을 수 있지만, 그렇지 못할 경우에는 한 마리도 잡지 못하기도 한다. 따라서 사람들은 고기를 몰아다주는 어떤 신을 모시고 풍어를 기원하게 되는데, 주로 등장하는 것이 도깨비이다.



<사진 6> 여천 돌산의 도깨비막

고기를 몰아다주는 도깨비는 사실 경험적인 요소를 반영한 이야기 속에서 찾아볼 수 있다. 전라남도 신안에서 조사된 도깨비이야기는 그런 사실을 잘 보여준다. 어장을 하는 김서방이 고사를 지내고 난 후에 고사음식을 먹으려고 하는데, 장승만한 사람이 곁에 지나고 있었다. 혼자 먹기도 심심하고 해서 그 사람을 불러 음식을 나누어 주었다. 그랬더니 그 다음날부터 이상하게 고기가 많이 잡히기 시작하였다. 김서방은 이것이 필시 사람이 아니고 도깨비였다는 것을 깨닫게 되었다. 아무도 살지 않는 그곳에 사람이 지나갈 리가 만무했기 때문이다. 그래서 다음부터 매달 보름만 되면 도깨비를 위해 고사를 지냈는데, 얼마 안가서 큰 부자가 되었다고 한다.

도깨비는 고사밥을 얻어 먹으면 그만큼의 댓가를 준다. 하지만 그렇지 않을

경우 도깨비는 배신을 당했다고 생각해서 고기를 그물로 몰아주지 않고 쫓아 버린다고 하는 것이다. 특히 전라남도 무안에서는 물이 빠진 갯벌에서 뽕뽕 소리가 나는 것을 도깨비가 걸어가는 소리라고 한다. 이러한 도깨비고사는 경기도 화성군에서 전라남도 신안까지 서해안지역에서 집중적으로 전승되었다. 하지만 현재는 도깨비고사를 지내는 곳이 드문 편이다. 그러한 이유로는 서해안에 고기가 거의 고갈된 실정이기 때문에 배를 타고 멀리 가도 예전과 같이 잡기가 어렵다는 점을 들 수 있다. 도깨비고사는 도깨비가 바다의 신격으로까지 좌정하고 있음을 잘 보여주는 것이라고 할 수 있다. 사실 바다에는 용왕이 가장 중요한 신으로 자리하고 있다. 그런 점에서 도깨비는 본격적인 신이라기 보다는 하위신격으로 어민들에 의해 모셔졌다고 보는 것이 합당하다. 어민들에 의해서 모셔진 도깨비가 이제는 자기 자리를 찾지 못하고 있다. 사람들이 예전처럼 도깨비를 찾지도 않을 뿐더러, 기독교를 믿는 사람들에게 의해서 사탄으로까지 몰아붙이고 있기 때문이다. 도깨비는 이제 깊은 산속이나 먼 바다로 나가서 살고 있는지 모른다. 어민들에게 도깨비가 나타나는 지를 물어도 과거에나 나타났지 지금은 도깨비볼도 찾아보기 어렵다고 한다. 도깨비고사도 지내지 않는 사정인데, 도깨비가 무엇이냐는 것이다. 그래서 도깨비는 이제 동화책의 주인공으로만 남게 되는 시대가 온 것 같다.

병을 가져다주는 도깨비

병을 가져다주는 도깨비를 막기 위해서 행해지는 제의형태로는 진도의 도깨비굿, 순창 탑리의 도깨비고사, 그리고 제주도의 영감놀이 등이 있다. 이러한 제의가 전승되는 지역은 대개 한반도의 서쪽지역이라는 점에서 지역적 특징을 보여주기도 한다. 여기에서는 진도의 도깨비굿에 대해서만 간략히 살펴보겠다.

진도에서는 언제부터인지 확실하지 않지만 도깨비를 병을 가져다주는 귀신의

로 생각하고 이를 쫓아내는 도깨비굿이 전승되고 있다. 도깨비가 부를 가져다 주는 존재물로 생각하지 않고, 병을 갖고 있는 역신(疫神)으로 이해하고 있다는 점에서 매우 흥미롭다. 진도의 도깨비굿은 현재 음력으로 2월 초하룻날에 행해지고 있다. 그러나 이 제의는 남자들 중심의 제의와 여자들이 행하는 제의방식으로 크게 나누어진다. 즉 마을의 부녀자들이 주동되어서 행하는 도깨비굿 형태와 남성들에 의해서 이루어지는 유교식 제의인 도깨비제가 그것이다. 이러한 제의방식 중에서도 부녀자들에 의해서 거행되던 굿형태가 원형적인 모습을 갖고 있던 것으로 생각된다. 장주근 선생님께서 1960년대에 조사하신 내용을 보면 남성중심의 도깨비제보다는 여성에 의한 도깨비굿 형태만이 보고되어 있는 것도 그런 면을 잘 보여주는 것이다.



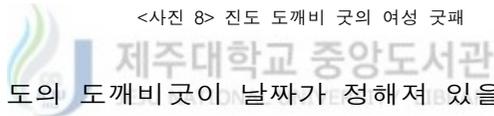
<사진 7> 진도 도깨비 굿의 제상

이때의 내용을 보면 호열자 등의 돌림병이 돌게 되면 여성들만이 모여서 굿을 시작하게 된다. 이때 긴 간짓대에 여성의 속옷인 중우를 거꾸로 씌우고 사람들마다 하나씩 든다. 이때 중우에는 여성의 월경이 묻은 것을 주로 사용했는데, 그런 이유는 도깨비가 월경피를 무서워한다는 속신 때문인 것으로 생각된다. 다른 사람들은 양푼이나 솔뚜껑 등을 들고 나온다. 중우대를 앞세우고 그릇이나 징 등을 두들기면서 마을의 집집마다 돌아다니며 도깨비를 쫓는 시늉을 한다. 이 굿을 행할 때 특징적인 것은 절대로 남성들이 참여할 수 없다

는 사실이다. 따라서 과거에는 돌림병이 돌게 되면 부녀자들에 의해서 도깨비 굿이 시작되었음을 알게 하는데, 이것은 현재 전승되는 것과는 차이가 있음을 알 수 있다.



<사진 8> 진도 도깨비 굿의 여성 굿패



최근에 행해진 진도의 도깨비굿이 날짜가 정해져 있을 뿐만 아니라, 남성들에 의한 도깨비제가 도깨비굿이 끝나고 바로 연속해서 이루어진다. 그 내용을 간략히 살펴보면 다음과 같다. 음력으로 2월 초하루날 마을회관에 부녀자들이 모여서 준비를 한다. 부녀자들은 얼굴을 가릴 가면과 함께 손에 징이나 팽과리, 그리고 양푼 등을 들고 나타난다. 이때의 가면은 각자가 집에서 만들어온다. 저녁이 되면 출발하여 집집마다 돌아다니게 된다. 방문을 한 집에서는 꽃반에 쌀을 담아내어 놓으며, 굿패들은 부엌이나 외양간, 마루 밑 등을 간짓대로 쏘시면서 도깨비를 쫓는 시늉을 한다. 이것이 끝나면 한바탕 노래를 부르면서 놀다가 다음 집으로 향한다. 이것이 끝나면 마을의 삼거리인 '바위내거리'로 나와 제물을 차린 후에 절을 하고 고시례를 한다. 특히 재미있는 것은 제사가 끝나고 나서 불을 피운 곳을 뛰어 넘어 집으로 돌아가는 것이다. 이것은 부정을 가린다는 의미와 함께 도깨비가 쫓아오지 말라는 뜻을 담고 있는 주술적인 행위라고 할 수 있다. 여성들에 의한 굿이 끝나면 사제각에 올라가 각 귀신들을 불러 사제각에 가두는 도깨비제가 행해진다.

그렇다면 도깨비굿은 언제부터 형성되었을까. 이것은 오랜 시기로 소급되기는 어렵다. 특히 고려말에서 조선초 사이에 왜구들의 침탈로 인해 섬을 비어두는 정책을 실시하였기 때문에 약 87년 동안 진도에는 사람이 살지 않았다. 그런 사실로 유추해 볼 때 도깨비굿의 형성도 진도에 사람들이 들어온 세종 19년 이후에야 가능했을 것으로 짐작된다. 특히 진도에는 삼별초의 난이나 진도가 비어있는 동안 왜구들의 들어와 산 까닭에 귀신들이 많아 떠돌았다고 한다. 이러한 사정들에 의해 진도에서는 귀신을 쫓는 굿이 성행되었던 것으로 보인다. 하지만 귀신을 쫓는 굿인데도 불구하고 그 제의명칭을 도깨비굿이라고 한 이유는 무엇일까. 도깨비와 귀신은 엄연히 다른 존재인데도 말이다. 그러한 사실을 구체적으로 증명한 만한 자료는 찾기가 어려운 것이 현재의 실정이다. 다만 도깨비를 귀신과 혼동한 때문은 아닐까 생각될 뿐이다. 도깨비에게 홀린다는 이야기가 많이 떠도는 것도 그런 사정을 이해하는데 좋은 예이다.



화재신으로 알려진 도깨비

전라북도의 무주와 진안, 그리고 임실지방에서는 도깨비에게 고사를 지내는데, 그 이유가 마을에 불이 나지 않기를 기원하기 위해서이다. 대개 도깨비고사는 정월에 들어서 하는 것이 일반적이지만, 임실군 관촌면 구암리의 경우에는 음력 10월 30일에 행하는 특징을 보여준다. 진안군 백운면 반송리에서는 도깨비제를 정월 16일에 지내왔는데, 이 마을에서는 부녀자들만이 참여한다. 전북 순창이나 전남 진도의 도깨비고사는 이들 지역과 성격이 달리 돌림병이 돌 경우 지내는 차이가 있으나, 순수하게 여자들만이 제의에 참석할 수 있다. 반송리의 경우에도 여자들만이 참여한다는 점에서 도깨비고사에서 여성주도를 보여주는 마을이다. 구암리의 경우에는 남자와 여자가 모두 참여하는 풍물굿 형태로 지내왔다. 이 마을에서는 10월 30일에 고사를 지내는데, 그 이유

는 다음과 같다. 수확이 끝나고 나서는 겨울의 초입에 들기 시작할 때이다. 추운 겨울에는 군불을 많이 때게 되고, 이 과정에서 불이 날 위험이 높다. 따라서 정월에 고사를 모시기보다는 겨울이 시작될 때에 고사를 지냄으로서 마을에 불이 나는 것을 막고자 하는 의도가 담겨 있는 것이다. 구암리와 달리 관촌면 상월리에서는 도깨비를 부르는 또 다른 명칭인 '김새환제'를 지내왔다고 하는데, 현재는 전승이 단절된 실정에 있다. 이 마을에서는 정월 7일부터 준비에 들어가 9일에 제사를 모신다. 부녀회에서 주동이 되어 고사를 모시는 것과 같이 여성만이 참여할 수 있다. 농약대를 조직하고 제사음식을 장만하는 '밀집'을 정한 후에, 마을 각 집에서 제비를 조금씩 추렴한다. 이것으로 제물을 차려주는데, 이를 '김새환 밥 차려준다'고 말한다. 이 마을에서도 불이 많이 났기 때문에 고사를 지내게 되었다고 하며, 고사를 지내면서 외지에 나가 있는 자손들이 잘되기를 기원하기도 한다.



<사진 9> 임실 관촌 구암리 도깨비의 제물

이러한 도깨비고사에서 중요한 제물로는 메밀로 만든 묵이나 떡이라는 점이다. 도깨비는 메밀묵을 가장 좋아하기 때문에 이 제물을 먹고 마을에 불이 나지 않고 태평하게 지낼 수 있도록 기원하는 의도가 담겨있다. 하지만 현재는 마을마다 지붕개량을 했기 때문에 불이 나는 일이 드물게 되었다. 특히 마을마다 자리잡고 있는 교회의 영향 때문에 미신시되어 도깨비고사는 그 전승이

단절되는 실정이다. 위의 마을 중에서도 현재 제의가 남아있는 곳은 반송리와 구암리 뿐이다. 하지만 이 마을에서 지내는 도깨비고사도 언제 사라질지 모른다.

제주도의 영감놀이와 도채비고사

육지에서 전승되는 도깨비신앙과 달리 제주도에서는 무속으로 자리잡아 무당이 주도적으로 행하는 영감놀이가 있다. 이외에 풍요기원의 대상으로 모셔지는 경우는 개인신앙과 멀치잡이를 하는 어민들이 도채비를 모시기도 했는데, 현재 이 분야는 전승이 단절되었다. 영감놀이는 여성들, 특히 물질을 하는 해녀들이 병에 걸렸을 경우 이를 영감이라고 부르는 도채비가 빙의¹⁴⁾했기 때문으로 판단하여 이를 치유하는 모의주술적인 특징을 지닌 놀이라고 하겠다. 도채비는 여자를 매우 좋아하는 호색성을 갖고 있으며, 술도 매우 좋아한다. 따라서 몸에 들어온 도채비를 몰아내기 위해 도채비의 형제들을 불러 잘 먹인 후에 동생을 데리고 떠나라는 줄거리를 갖고 있는 연극적인 요소가 강한 곳이라고 하겠다.

이와는 달리 개인적으로도 도채비를 모시는데, 대장간과 어업을 하는 사람들이 모셔 왔다고 한다. 특히 멀치잡이를 하는 사람들이 풍어를 기원하기 위해 도채비굿을 하는데, 이러한 신앙적 형태는 전남 해안지방의 면모와 유사하다는 점에서 그 전파양상을 엿볼 수 있다. 과거 대장간과 관련한 송씨집안이 진도 벽파진에서 도채비를 모시고 제주도로 이주하였다고 한다. 그 이후에 만들어진 풍속으로는 도채비를 집안에 모신 집과는 통혼을 하지 않는 관행이 있다. 즉 도채비를 모셨던 집의 딸이 다른 집으로 시집을 가면 도채비신을 모시고 가야 하기 때문이다. 도채비는 성격이 매우 까다로워 잘 모시면 부자로 살

14) 빙의현상 [憑依現象] : 사망하여 육신을 잃은 영혼이 다른 사람의 몸으로 들어가는 현상.

게 하지만 잘못 모시게 되면 하루아침에 가난해진다고 믿는다. 한 예로 도깨비를 모시던 집에서 발일을 하느라 제물을 차려 주는 것을 깜박 잊었는데, 집에 돌아와서 보니 화재가 나서 잣더미가 되었다는 이야기가 채록된 바 있다.

4. 도깨비의 조형적 분류, 분석

도깨비의 형체는 사람의 모습과 유사하지만 특이한 체형으로 제시되는 경향이 강하다. 예를 들어 '키가 팔대장 같은 놈', '커다란 엄두리 총각', '다리 밑에서 패랭이 쓴놈', '장승만한 놈', '팔대상 같은 놈' 등의 표현이 있다. 일반적으로 표현되는 도깨비는 남성이며 이들은 총각이나 젊은 계층으로 나타난다.

눈에 보이는 도깨비 도상¹⁵⁾의 가장 확실한 증거는 대개 기왓장이다. 집을 세우고 지붕을 덮을 때 끝에 있는 망와에 도깨비문양을 그려 넣는다. 망와란 집안에 들어오려던 악귀가 물러간다는 믿음에서 도깨비가 등장하였다. 와당의 도깨비 모양은 워낙 많기 때문에 사람들은 도깨비와당, 이른바 귀면와에서 어떤 도상적 기준치를 찾는다. 우리의 선조들은 벽사상징물로 도깨비를 창조했고, 그 도상이 성립되고 난 다음에야 도상에 따른 자세한 설명이 뒤따랐을 가능성이 높다. 벽사를 위한 무서운 인물상을 만들다 보니, 그들 인물이 반인반수의 특징을 보여주었을 것이다.

15) 도상 [圖像, icon] : 종교·신화 및 그 밖의 관념체계상 어떤 특정한 의의를 지니고 제작된 미술품에 나타난 인물 또는 형상.



'도깨비불' 이라는 형태의 도깨비

'귀면와' 이라는 형태의 도깨비



제주대학교 중앙도서관
'도깨비탈' 으로서 우리의 형태와 도깨비
우리가 생활에서 쓰던 도구들
에서 나온 도깨비의 형태를



<표 2>도깨비의 조형적 분류, 분석 다이어그램




 제주대학교 중앙도서관
 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



<사진 10> 여러 가지 귀면와 기왓장의 예



<사진 11> 다양한 형태의 도깨비문양

4. 도깨비의 문화적 가치성 및 응용사례연구

1. 도깨비 문화의 우수성과 발전성 연구

도깨비는 한국인과 한국 문화의 토양 속에서 만들어진 독특하면서도 대표적인 창조물로써, 한국인의 풀지 못하는 심성을 해결해 주는 존재로 전승되어 왔다. 풀지 못하는 심성이란 궁핍한 삶의 극복 의지를 심어주는 것과 죽음으로 이어지는 육체적 고통의 해소를 기원하는 원초적 가치를 뜻한다. 도깨비와 기와가 만나는 전통은 상당히 오래 전으로 소급된다. 고구려 붉은 와당의 약간 우스꽝스런 도깨비, 백제 와당¹⁶⁾의 복잡하면서도 단순 소박한 도깨비, 통일신라의 대단히 정교하면서 뚜렷한 형태의 도깨비 등 도깨비기와의 전통은 삼국 시대까지 소급된다. 와당을 보면 도깨비의 기원이 악귀 쫓는 벽사의례의 관념적 소산이라는 것도 분명해진다. 절이나 궁궐의 석수(石獸)¹⁷⁾, 문살문양에도 도깨비가 등장한다. 청도 운문사, 부안 내소사, 경주 불국사 등의 대웅전 문이나 단청 가운데에도 도깨비문양이 그려져 있다. 절을 수호한다는 상징이다. 여천 흥국사, 범어사, 창덕궁 금천교 등에도 도깨비 형상의 석수가 자리잡아 절이나 궁을 지켜주는 수호신으로 나타난다. 범어사의 석수는 꺾꺾 웃는 도깨비 얼굴에 나 발 동물이 두 발만을 살짝 드러낸 형상이다. 대흥사 도깨비는 굳게 입을 다물고 있는 점잖은 장수상으로서, 도깨비라기보다는 도깨비들을 부리는 장수의 모습이다. 통도사 감로탱화 가운데는 박쥐처럼 생긴 뇌공(雷公)이 북채를 들고서 8방의 북을 두드리면서 휘돌아다니는 그림이 등장한다. 벽사수호의 문배그림처럼 문쪽에 그려 넣는 사찰 도깨비들도 상당수 있다. 이외에도 도깨비 도상은 대단히 많다. 그러나 역시 가장 오래 되기는 고구려 벽화에 등장하는 도깨비 도상일 것이다. 동물이나 사람의 모습으로 의인화된 도깨비가 부릅뜬 눈으로 악귀를 쫓는 형상이다. 이들 도깨비는 한결같이 무서운 표정이다. 그렇지만 잘 뜯어보면 우스꽝스럽기 그지없다. 무서우면서도 우스꽝스런 표정은 바로 장승의 표정과도 일치된다. 외경심과 해학성이 고루 섞여

16) 와당 [瓦當] : 기와의 마구리.

17) 석수[石獸] : 궁(宮)·사묘(祠廟)·능묘(陵墓)의 앞에 세워 두는 짐승의 석상(石像).

있다고나 할까, 바로 도깨비 자체의 양면성이 도상에 반영된 결과다. 우리 옛 조형 미술 속에 등장하는 도깨비의 표현을 살펴보면 '도깨비'라는 공상적인 형상이 각 시대와 지역적 특성에 따라, 또 사회의 밑바닥에 깔린 신앙적 요소에 따라 다양하게 변화되어 계승되었음을 알 수 있다. 도깨비의 갖가지 표정을 볼 때, 왠지 모르게 친근감이 가고 한국적인 얼굴 모습을 닮았다고 생각될 때가 있다. 그 근엄하면서도 어딘지 모르게 구수하고 순박하고 어리석은 듯한 표정은 우리 주변에 있는 어느 사람의 얼굴과 너무 닮아 있는듯하기도 하다. 그것은 그러한 조형이 나름대로의 민족적 고유성을 지니고 계승되어 왔기 때문일 것이라 생각된다. 그러나 <민담과 신앙을 통해 본 도깨비의 세계>의 김종대 박사(국립민속박물관 학예관)는 '귀신의 형상을 하고 있는 귀면와를 도깨비기위로 이해하는 편견이다. 귀면와의 역할이나 이를 형상화해서 사용한 목적은 벽사행위에 기초를 두고 있기 때문에 도깨비의 본질을 조금이라도 이해한다면 그 효용가치가 전혀 상반됨을 알 수 있다. 귀면와 이외에도 장승이나 벽수의 형상에서 도깨비의 얼굴을 찾아보려는 노력들도 역시 이런 양상과 무관하지 않다. 원초적으로 도깨비의 구체적인 형상이 남아있지 않는 우리의 실정에 의한다면 이런 견해는 나름대로 당위성을 보장받을 수도 있겠지만, 우리 문화의 또 다른 특징적인 존재물들과 결부하려는 의지 또한 도깨비의 본질을 미궁에 빠뜨릴 수 있는 소지가 다분하다고 보겠다.' 라고 하여 '도깨비기위'의 존재를 부인하는 등 아직 논란의 여지가 있음을 밝혀둔다.

도깨비는 조선 시대에 이르러 복잡하고 다양한 형식으로 변화 발전한다. 허구와 상상을 넘나드는 다양한 이야기들로, 도깨비 동네를 채워 나간 것이다. 반면에 고대사회에서 형성된 도상들은 차츰 단순해지는 양상도 나타났다. 조선 시대의 풍부해진 도깨비 문화 속에서 민중은 분명히 도깨비를 나름의 어떤 상징으로 규정지었을 터이다. 그들의 관념 속에 형성된 그 무엇, 그것은 도깨비의 역사 문화적 원형질일 것이다. 그 원형질을 찾는 일이야말로 도깨비의 정체를 밝히는 지름길일 것이다. 자유분방한 원시적인 감정과 동물에 가까운 본능을 발휘하면서, 인간의 잠재적인 욕구가 헛된 것임을 일깨워 준 도깨비는 또 다른 한국인의 모습이다.

2. 도깨비를 응용한 문화 상품 사례연구

한국의 도깨비라는 문화 콘텐츠를 가지고 문화상품으로 만들어진 사례는 그렇게 많지 않다. 거의 대부분의 경우 동화책 혹은 만화영화에서 캐릭터로 만들어지고 있는 실정이고 상품화되어 있는 경우는 그 예를 찾아보기가 힘든 실정이다. 실령 상품으로 만들었다고 하여도 성공한 경우는 매우 드물다.

그중에서도 가장 성공적인 사례는 한국의 도깨비를 현대적으로 재해석하여 공연이라는 장르로 승화시킨 ‘도깨비스툼’과 도깨비를 테마로 하여 현대적 감각으로 도깨비를 디자인하여 만들어진 ‘도깨비공원’을 들 수 있다. 또한 2002년 한일월드컵에서 전국을 붉은 색의 물결로 뒤흔들면서 많은 사람들에게 각인을 시켜주었던 붉은 악마를 예로 들 수 있다.



<사진 12> 동화책 혹은 만화영화에서 나타나는 도깨비 캐릭터 예

1) 도깨비 스톰

첫 번째 공연 '도깨비 스톰'은 한국 놀이 문화의 총체라 할 수 있는 '풍물'을 기반으로, 한국의 전통 캐릭터인 '도깨비'를 등장시켜 현대적이고 세련된 감각으로 재구성한 비언어 퍼포먼스¹⁸⁾이다.



<사진 13> '도깨비스툼'의 퍼포먼스 공연

풍물의 연주기법, 리듬 등의 재구성 뿐 아니라 과거 풍물정신(자유, 창조)을 창조적이고 현대적인 형태로 계승시켜 남녀노소, 동서양인을 막론하고 절대 몰입시키는 풍물의 매력을 현대적 시각으로 보여주고 있다. 또한 파워풀한 연주, 화려한 조명, 신기한 소리를 내는 다양한 악기, 관객과 함께하는 연주모습 등 유쾌함에 감동까지 제공함으로써 공연이 끝나면 관객들은 스트레스 제로를 경험할 수 있다. 2000년 8월, 국내 최초로 샘플공연만으로 해외수출 계약 체결 (미국/캐나다/홍콩)을 시작으로 2001년 1월 국내 초연, 같은 해 8월 세계

18) 퍼포먼스 [行爲藝術, performance] : 행위예술, 개념미술의 관념 등을 보다 구체적으로 육체 그 자체를 통하여 실행하는 예술행위.

최대 공연예술 축제인 영국 에딘버러 프린지 페스티벌에 자력으로 참가하여 전체 1,500여개 작품 중 단 9개에만 수여하는 헤럴드 엔젤 어워드(음악부문)를 수상하였다.



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY
<사진 14> '도깨비스툼' 공연 포스터

(50년 축제 역사상 국내작품으로서는 최초로 수상) 이 후 지속적인 업그레이드 작업을 통해서 퍼포먼스 도깨비스툼에서 리듬배틀 퍼포먼스 도깨비스툼으로 그 장르를 세분화시키며 작품성을 높여왔다. 결국 초연 3년만인 2003년 8월 도깨비스툼 전용관을 오픈, 난타와 함께 국내인 뿐 아니라 외국인 관광객들의 필수 방문 코스로 자리매김하고 있으며, 브로드웨이, 웨스트엔드 진출을 눈앞에 두고 있다

2) 도깨비공원

두 번째 테마파크 ‘도깨비공원’은 ‘도깨비’를 테마로 하여 현대적 감각으로 재해석하여 만들어낸 디자인 테마파크¹⁹⁾이다. 도깨비공원은 도깨비라는 다소 식상할 수 있는 문화적인 요소를 디자인적으로 재해석하여 컴퓨터와 첨단적인 느낌에 많이 젖어 있는 현대인에게 재미를 줄 수 있게 도깨비를 재탄생시킨 테마파크이다.



<사진 15> DESIGN THEMEPARK ‘도깨비공원’

또한 도깨비공원은 주간과 야간으로 공원을 나누어서 찾아오는 이로 하여금 같은 공원에서 두 가지의 이상의 이미지와 경험을 체험 할 수 있도록 기획되었다. 주간공원으로서의 ‘도깨비공원’은 조금은 지루할 것 같은 도깨비를 누구나 재미있고 친근하고 쉽게 다가갈 수 있도록 DESIGN한 도깨비 조형과 건물들로 이루어진 공원이다.

19) 테마파크(theme park) : 테마파크란 특정한 주제(theme)를 중심으로 연출·운영되는 공원이라고 정의할 수 있다. 즉, 롯데월드나 디즈니랜드처럼 하나의 주제와 이야기를 중심으로 꾸며진 놀이동산을 말한다.

야간공원으로서의 도깨비공원은 주간공원이 정적인 요소를 많이 가지고 있다면 야간공원은 정반대로 동적인 느낌을 많이 가지게 하였다. 밤이 되면 도깨비공원은 빛[조명, 영상]과 소리[sound]와 조형물 그리고 퍼포먼스[performance] 이루어져서 도깨비공원을 찾아온 이에게 환상적인 체험을 할 수 있게 하는 퍼포먼스[performance] 공원이 된다. 야간에 사용하게 되는 빛[조명, 영상]은 도깨비불의 느낌을 주기도 하고 조형물의 눈과 어울려서 보는 이로 하여금 마치 건물과 조형물들이 살아 움직이는 듯한 착각을 불러일으킨다. 야간에 사용하게 되는 영상물의 주된 주제 또한 도깨비로서 건물과 조형을 스크린으로 하여 도깨비와 친구들이 나와서 춤추고 노래를 하게 된다. 또한 소리[sound]는 영상, 빛과 호흡되면서 효과를 극대화한다. 퍼포먼스[performance]는 도깨비들의 즐거움, 사랑 등을 주제로 하여 이루어진다. 물론 이러한 요소들은 각각의 형식을 띄는 것이 아니라 각 요소의 조합으로서 보는 이로 하여금 환상적인 체험과 감동을 이끌어 내게 된다.



<사진 18> DESIGN THEME PARK '도깨비공원'

3) 붉은악마

세 번째 한국축구 응원단인 붉은악마는 1995년 12월 결성된 대한민국 축구 국가대표팀 서포터스 클럽이다. 1997년 초 PC 통신의 축구관련 동호회에서 '98 프랑스 월드컵 아시아 예선을 앞두고 국가 대표팀에게 조직적인 응원이 필요하다는 의견이 개진되면서 탄생의 호시가 되었다. 이후 가칭 '그레이트 한국 서포터스 클럽 (Great Hankuk Supporters Club)' 이 태동하여 1차 예선전부터 조직적 응원을 시작했고, 이와 동시에 통신 게시판을 통해 정식 명칭을 공모하기 시작하였다.



<사진 19> 붉은악마의 포스터 '치우천왕'

1997년 8월 마침내 '붉은악마'로 정식명칭을 확정하게 되었다. 붉은 악마의 트레이드 마크인 치우천왕²⁰⁾은 전쟁의 신, 군신으로서 그 자체로 승리를 상징하는 인물이다. 우리가 흔히 도깨비상이라고 잘못 알고 있던 치우천왕의 모습이 다양한 형태로 고구려, 백제, 신라를 비롯한 역대 왕릉 등에 조각되어있던 이유는 그가 국가를

20) 치우 [蚩尤]: 중국과 한국 등에서 전쟁의 신으로 일컬어지는 전설적 인물.

수호하는 군신이었기 때문이다 . 우리가 민담 등에서 알고 있는 도깨비는 바로 치우천왕의 변형일 뿐이다 . 1999 년 브라질전부터 선보인 [치우천왕] 의 이미지는 여러 자료들에 나타난 그림들을 참고하여 더욱 강인하게 디자인한 것이다 . 깃발에서 겹쳐 놓은 이미지는 깃발의 4 면과 8 방을 뜻하는 것이다 . 사면팔방 , 즉 우리말로 온누리를 표현한 것이다 . 그리고 중앙의 원은 중심을 뜻하며 사면팔방의 중심에 치우천왕이 있는 것은 방패연의 이미지도 공유한다고 할 수 있다 . 한마디로 세계로 뻗어나가는 한국 축구의 빛나는 승리를 지켜주는 치우천왕기 (蚩尤天王旗) 인 셈이다.



<사진 20> 붉은악마의 '치우천왕'



<사진 21> 붉은악마 응원단

5. 도깨비를 응용한 소형 연구

1. 도깨비와 조명기구의 연계성

인류가 불을 만들면서 빛이라는 것을 발견하게 되었다. 최초의 불의 의미는 의, 식, 주 속에서 굶거나 굶이는 목적으로서의 열(熱)이 주된 용도였다. 그러다가 점차 불이 만들어 내는 빛(光)이 어둠을 밝혀준 요소로서 사용되어져 왔으며, 오늘날에는 빛으로서의 그 사용 범위가 더욱 넓어지게 되었다. 일반적으로 조명(照明)²¹⁾이라 함은 인공광선(人工光線)을 말하며 기술상으로는 열에너지를 빛에너지로 바꾼 것을 가리킨다.

도깨비 이야기에서 빼놓을 수 없는 것이 도깨비불이다. 성현의 ‘용재총화²²⁾’에도 도깨비불 이야기가 나온다. “사방을 둘러보아도 아무도 없더니 동쪽에서 불이 비치고 떠들썩하여 사냥꾼들이 사냥하는 것 같았다. 그 기세가 점점 가까워지면서 좌우를 뺨 두른 것이 5리나 되는데 모두 도깨비 불이었다. 하늘은 흐려 비가 조금씩 부슬부슬 내리고 있었다.” 아무도 없는 살길, 비가 부슬부슬 내리는 날, 도깨비불이 나타난다. 하나가 여럿으로 흩어졌다. 빙 돌다가 위아래로 흔들리고 다시 합쳐졌다가 쫓아가면 이내 사라져버린다. 도깨비에 홀려 씨름을 하다 깨어보니 빗자루를 안고 있었다는 이야기며, 도깨비를 넘어뜨렸더니 부지깽이였다는 이야기도 도깨비불 이야기가 곁들여진다.

따라서 사람들이 일반적으로 이야기하는 도깨비라는 단어에 의미에는 도깨비 불이라는 의미 또한 암시적으로 내포되어있다. 그럼으로 도깨비는 곧 불, 불 빛 하고 연관성이 많음을 알 수 있다. 도깨비불이라는 열에너지 요소를 빛의 에너지로 전환하여 생각한다면 도깨비는 곧 조명이 될 수 있다. 다만 기존의 다소 정형적이고 정적인 조명기구 제품을 비정형적이고 규칙적이며 또한 익

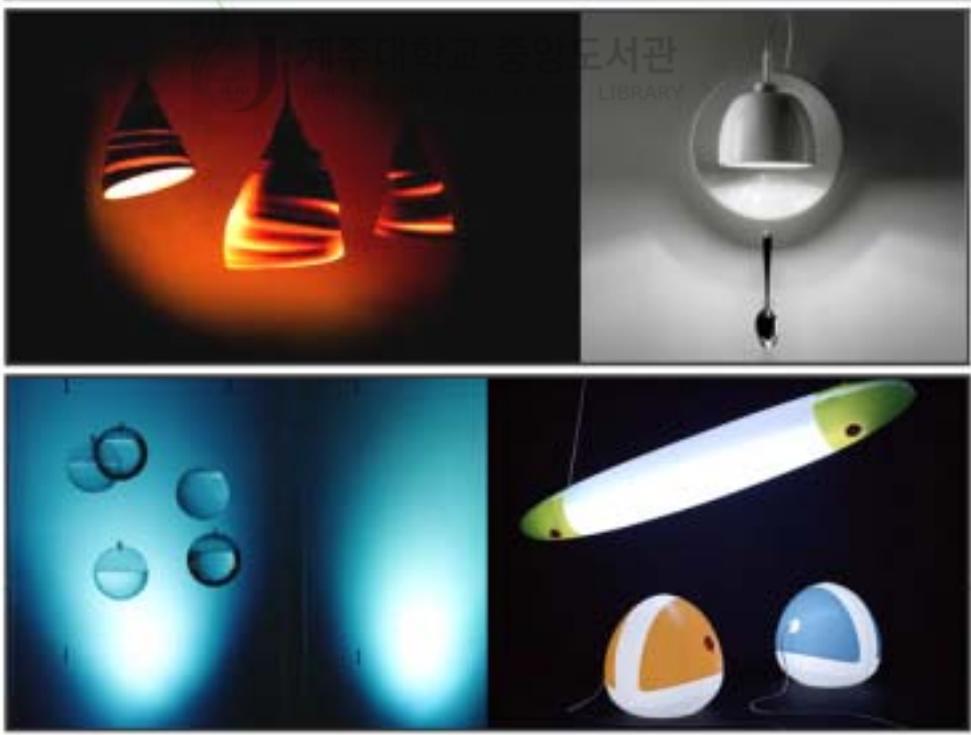
21) 조명 [照明, lighting] : 빛을 인간생활에 유효하게 사용하는 기술.

22) 용재총화 [龍齋叢話] : 조선 전기의 문신·학자인 성현(成俔)의 수필집.

살과 재미라는 도깨비적인 요소를 도입하여 어떻게 현대적으로 재해석되어 디자인 되어야 할 것인가에 대한 방법론만이 문제가 될 뿐이다.



<표 3> 도깨비와 조명기구와의 연계성에 관한 다이어그램



light product 01 : Buona Sera, Light au Lait, murdo, Bumperlights lamp

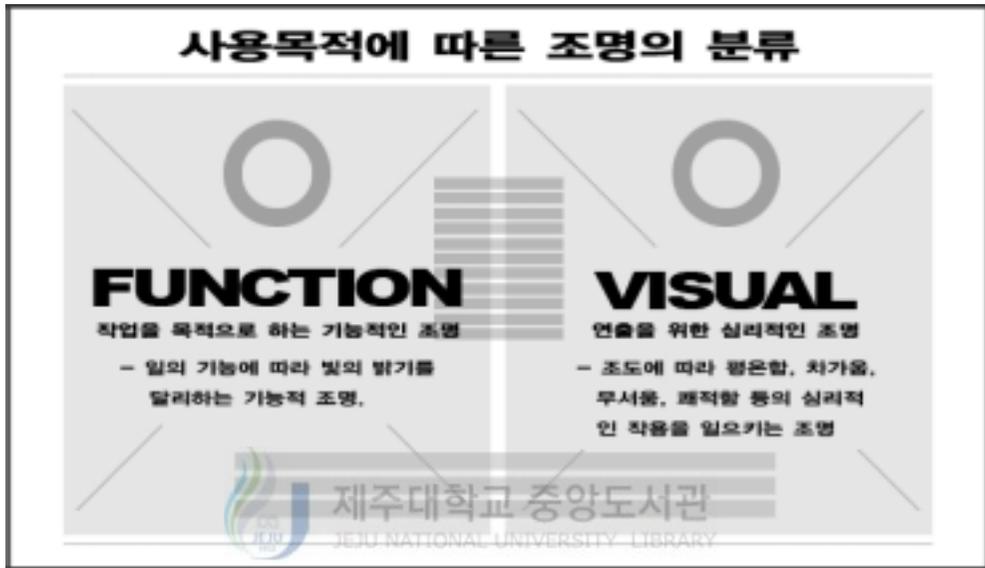
<사진 22> 여러 가지 조명기기 01



light product 02 : LightSpeaker Lamp.
ibiza Lamp.
caudia pfeiger Lamp.

<사진 23> 여러 가지 조명기기 02

조명은 주위를 밝게 하는데 주목적이 있으며, 작업을 목적으로 하는 기능적인 조명과 연출을 위한 심리적인 조명으로 크게 나누어 볼 수 있다. 즉 일의 기능에 따라 빛의 밝기를 달리하는 기능적 조명 외에 조도에 따라 평온함, 차가움, 무서움, 쾌적함 등의 심리적인 작용을 일으키는 조명이 있다.



<표 4> 사용목적에 따른 조명의 분류 다이어그램

그리고 빛에 대한 기술적인 문제와 소재의 연구에 따라 조명기구 디자인을 다양하게 표현 할 수 있다. 대체로 작업공간에 쓰이는 조명기구는 기하학적 형태가 많으며, 연출 목적으로 쓰이는 조명기구들은 대체로 현실적인 형태가 많다. 조명기구를 디자인할 때 중요한 것은 첫째, 빛의 양의 조절, 둘째, 반사율과 물체와의 관계, 셋째, 눈부심 즉, 눈의 피로도와 스트레스에 관계되며 넷째, 빛의 방향에 따라 디자인의 형태가 결정되어진다. 그러므로 이러한 조명 디자인 요소와 도깨비의 특성적인 요소를 재해석하여 디자인하고 한국의 문화적인 결정요소와 도깨비라는 문화적인 요소를 결합을 시킨다면 한국의 문화상품으로서의 가치성을 가지면서 조명제품이라는 기능을 통해 전 세계인들이 널리 사용할 수 있다.

2. 도깨비와 소리[sound]와의 연계성

도깨비는 눈에 보이는 것과 귀에 소리로만 들리는 두 종류가 있는데 가시적인 도깨비는 사람의 모습으로 나타난다. 남자 도깨비는 만나는 사람마다 씨름을 거는 것이 통례이고 여자 도깨비는 사람을 유혹하여 밤새 미로를 방황케 하거나 아니면 결국 목숨을 잃게 만들기도 하지만 이런 설화는 극히 드물다. 눈에 보이지 않는 도깨비는 대체로 환청이거나 환상에 속하는 것으로 대개 괴음이 여기에 속한다. 괴음에는 기물파괴소리, 말발굽 소리 또는 우박 떨어지는 소리, 돌 구르는 소리 등이 포함된다. 괴음 도깨비의 공통점은 당하는 사람 외에는 그 누구도 이 괴음을 도깨비의 짓이라고 여기지 않는다는 점이다. 이처럼 도깨비는 대체로 머리에 뿔이 나고 방망이를 들고 있지만 형체 없이도 사발 깨지는 소리, 기왓장 깨지는 소리, 설거지하는 소리로 자신을 들어 내기도 한다. 이러한 도깨비 소리를 홈시어터[home theater]²³⁾ 시스템에 도입을 하게 된다면 단순한 홈시어터의 기능뿐만이 아니라 조형적인 재미와 기능을 가진 문화상품이 탄생하게 될 것이다.



<사진 24> 홈시어터 시스템의 예

23) 홈시어터[home theater] : 대형 화면과 입체 음향을 통해 일반가정에서도 마치 영화관에서 영화를 보듯 생생한 효과를 얻을 수 있도록 한 영상 및 음향 시스템.

3. 도깨비와 문화상품의 연계성

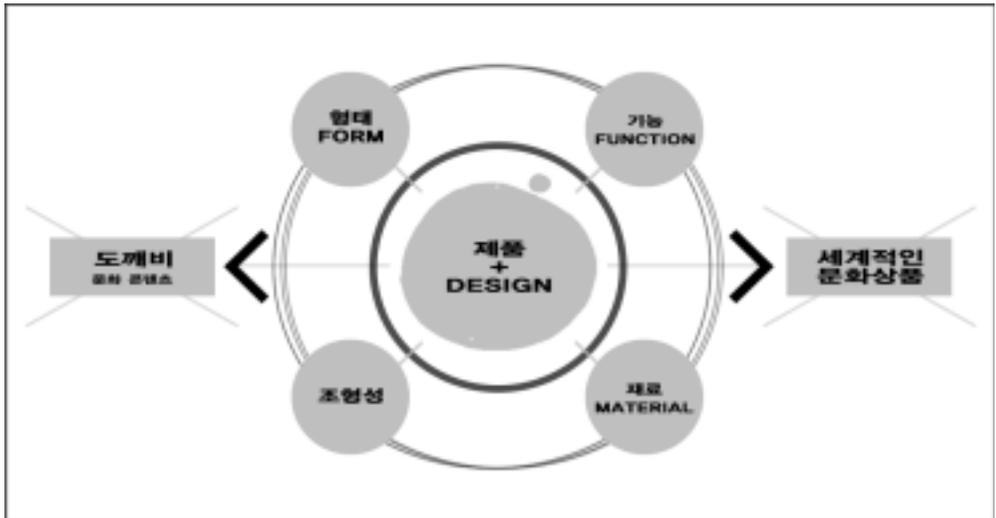
오늘날 디자인의 발달은 초기의 다수 계층(귀족)만을 위한 장식적이며, 소량 생산에 의한 가내 수공업체제에서 분업형태에 의한 대량생산체제로 바뀌게 되면서부터 산업디자인 제품이라는 용어가 생기게 되었으며, 제품디자인에 대한 관심이 세계 각처에서 디자인 운동으로 확산하게 되었다.

특히 사물(대상)을 바라보는 제품 디자이너들의 시각과 표현방법은 순수예술과는 달랐으며 “형태는 기능을 따른다.”, [Form Follows Function, Function Follows Form]는 설리반(Sullivan)의 말처럼 제품디자인의 생명은 형태와 기능에 있다고 보았다. 다시 말해서 디자인의 요소는 형태(Form)와 기능(Function), 그리고 재료(Material)와 일체된 조형성에 있다는 것이다. 즉, 자연이 아무리 아름다운 형상과 질서가 있고 각자 기능이 있다고 하더라도, 그것은 자연 자체일 뿐이지 디자인이라고 말하지 않듯이 우리가 디자인이라고 말할 수 있는 것은 인간에게 이로운 문명의 이기들로서, 의식적으로 어떤 목적을 위하여 기능과 질서를 부여한 형태를 결정하였을 때 디자인이라고 말할 수 있는 것이다.

그러므로 이러한 제품 디자인 요소와 도깨비의 특성적인 요소를 재해석하여 디자인하고 한국의 문화적인 결정요소와 도깨비라는 문화적인 요소를 결합을 시킨다면 한국의 문화상품으로서의 가치성을 가지면서 제품이라는 기능을 통해 전 세계인들이 널리 사용할 수 있다. 또한 도깨비라는 아이템의 특성을 제품의 기능과 적절히 결합을 한다면 현재의 제품들과는 차별화된 문화조형 제품이 탄생할 것이다.




제주대학교 중앙도서관
 <사진 25> 여러 가지 문화상품
 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

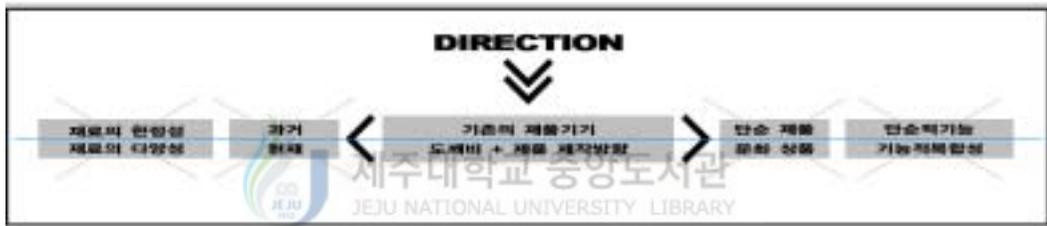


<표 5> 도깨비와 문화상품과의 만남

6. 도깨비를 응용한 제품 제작 연구

1. DIRECTION

제품 제작방향에 앞서 한국의 민간신앙과 도깨비의 유래 및 특성을 분석하였고 한국의 도깨비가 보여주는 문화적 우수성을 확인하고 기존의 도깨비의 기능적, 조형적인 특성을 분석하였다. 이러한 한국의 도깨비의 문화와 기존의 재료와 기능적인 면에서 다양하게 변화하고 있는 제품을 문화상품으로 기획되어지는 방향을 갖고자 한다.

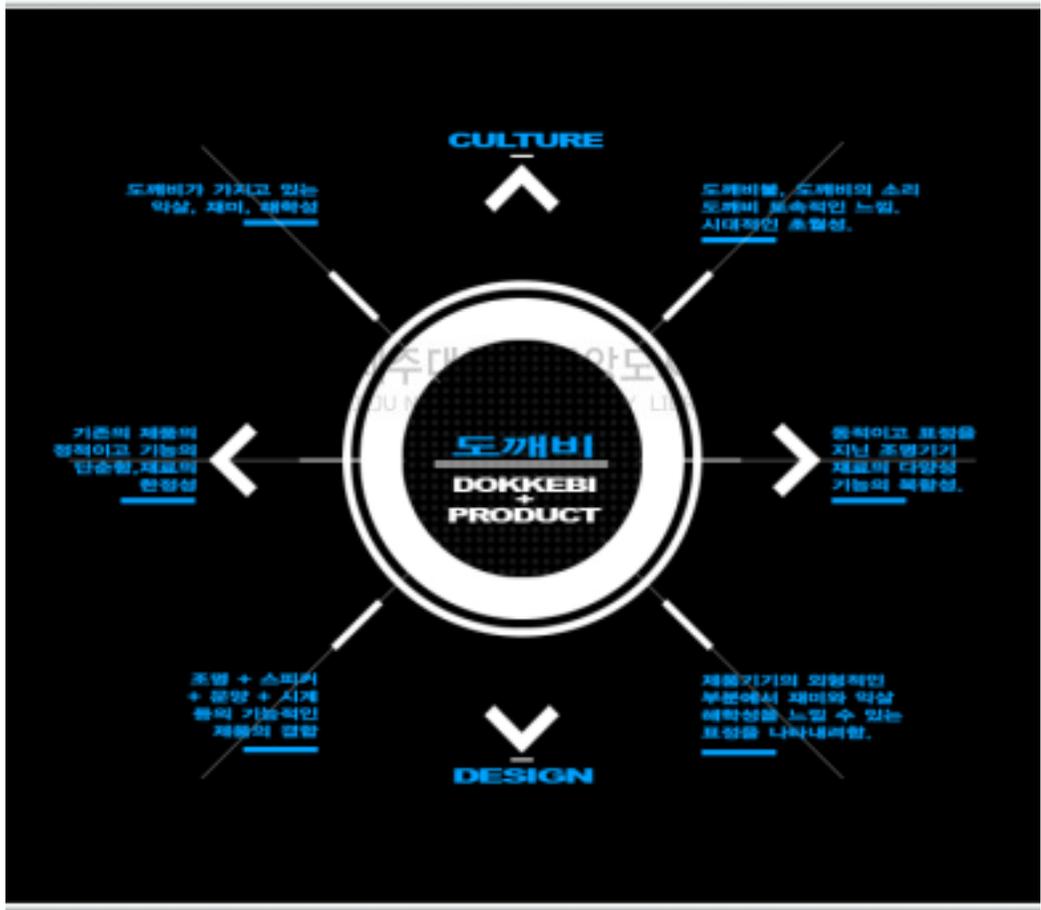


<표 6> DIRECTION

2. CONCEPT

한국의 도깨비는 무섭지도 그렇다고 약하지도 않고 익살스럽고 장난을 잘 치면서 사람들에게 복을 가져오는 그런 이미지를 지니고 있다. 이러한 이미지를 조명기기라는 제품과 접목을 시켜서 단순한 제품의 기능뿐만이 아닌 한국의 이미지 또한 지니고 있는 문화상품으로서의 가치성을 지닌 제품을 만들어 보고자 하였다. 도깨비의 특성상 도깨비불이라는 의미를 연상을 시켜줌으로서 조명하고의 연관성은 어렵지 않게 접근할 수 있다. 그러한 조명이라는 제품을 기존의 조명이 가지고 있는 정적인 이미지에서 도깨비가 가지는 익살과 재미, 그리고 자유분방한 동적인 이미지 및 표정을 느낄 수 있는 제품을 만들어보

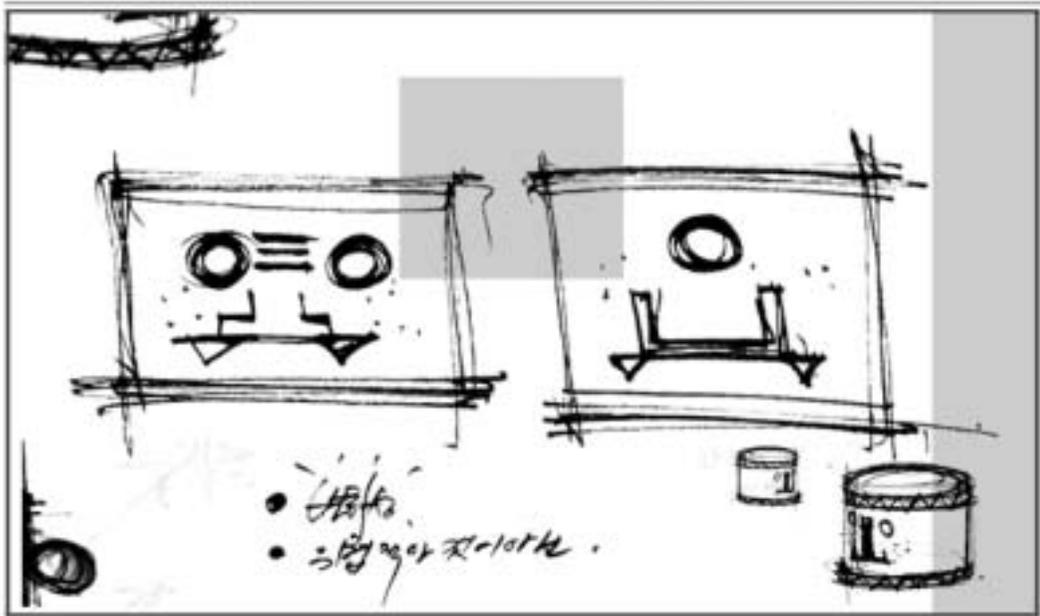
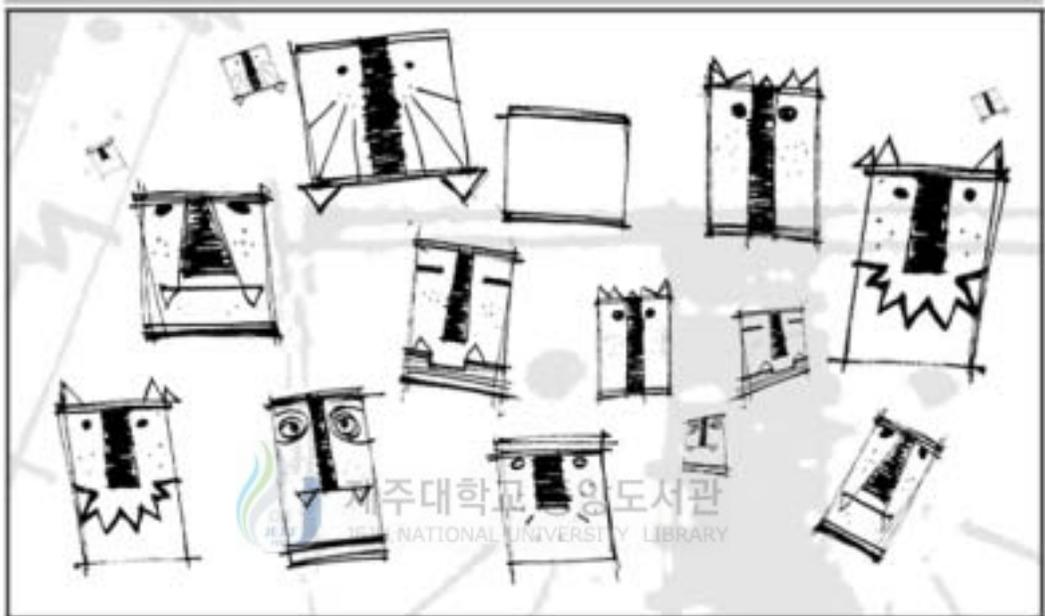
고자 하였으며 기능적인 부분에서도 단순히 조명기기라서 기능적인 부분이 어둠을 밝히는 1차원적인 기능뿐만이 아니라 다른 제품 즉 스피커와 시계 등과 같이 다른 기능적인 부분이 있는 제품과 접목을 시도하고자 하였다.



<표 7> 도깨비를 응용한 조형연구에 관한 CONCEPT 다이어그램.

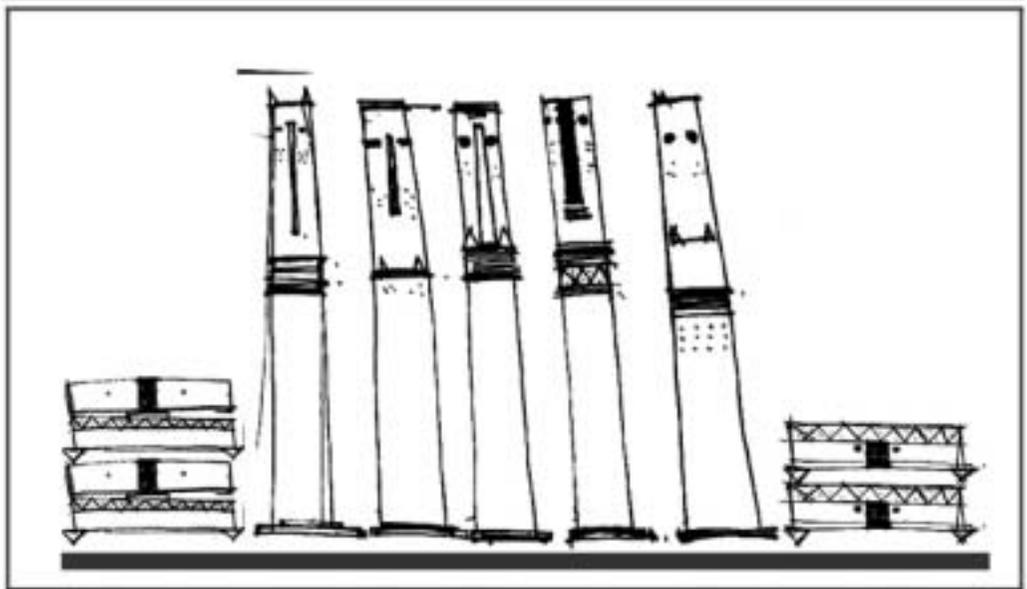
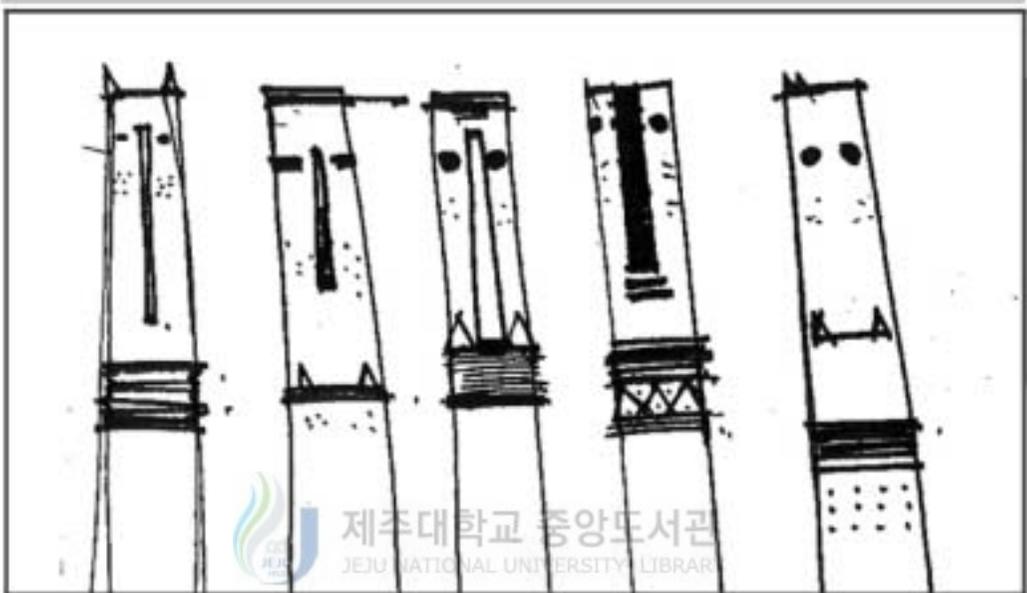
3. IDEATION

도깨비가 가지고 있는 해학성, 익살, 재미, 친근함 등의 상징성을 다양한 형태의 표정으로 표현하여 Idea Sketch를 하여 보았다.



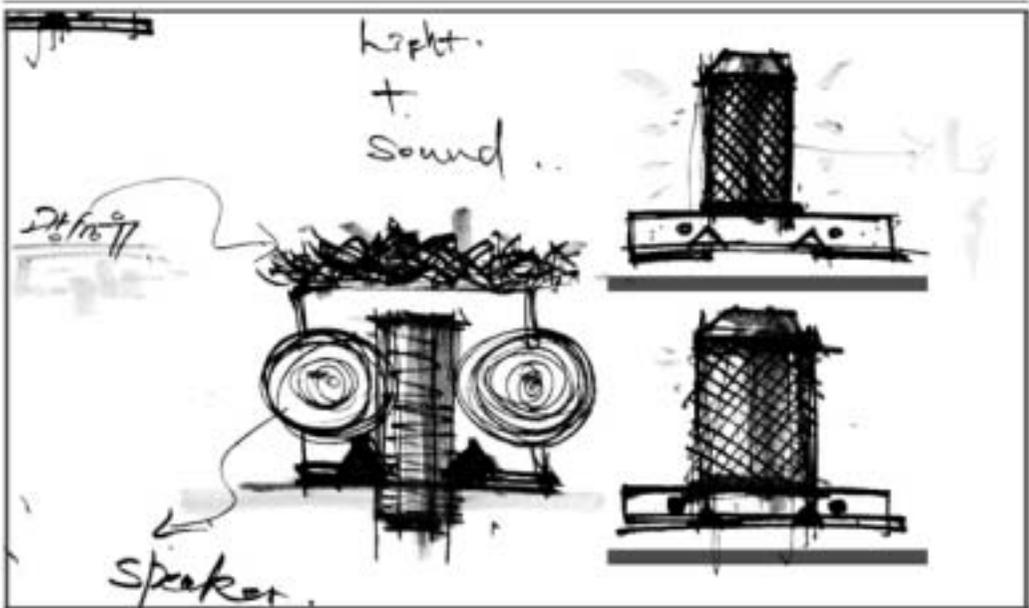
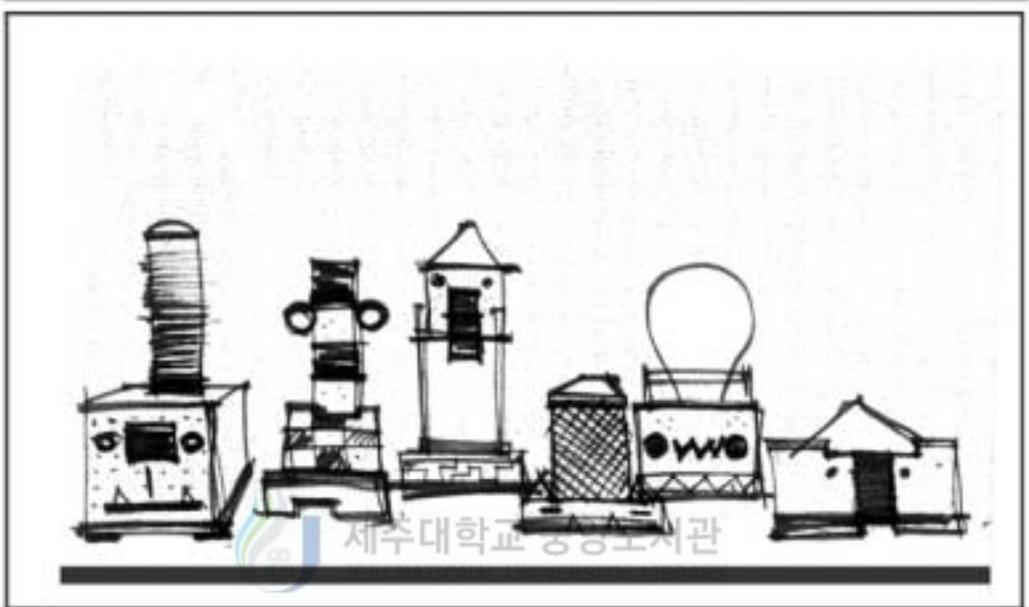
DOKKEBI sketch serial **A**

도깨비의 조형을 A.V [Audio & Video] system과 조명의 기능을 조합하여 통합 시스템으로서의 효과를 기대해보는 Idea Sketch를 하여 보았다.



DOKKEBI sketch serial **B**

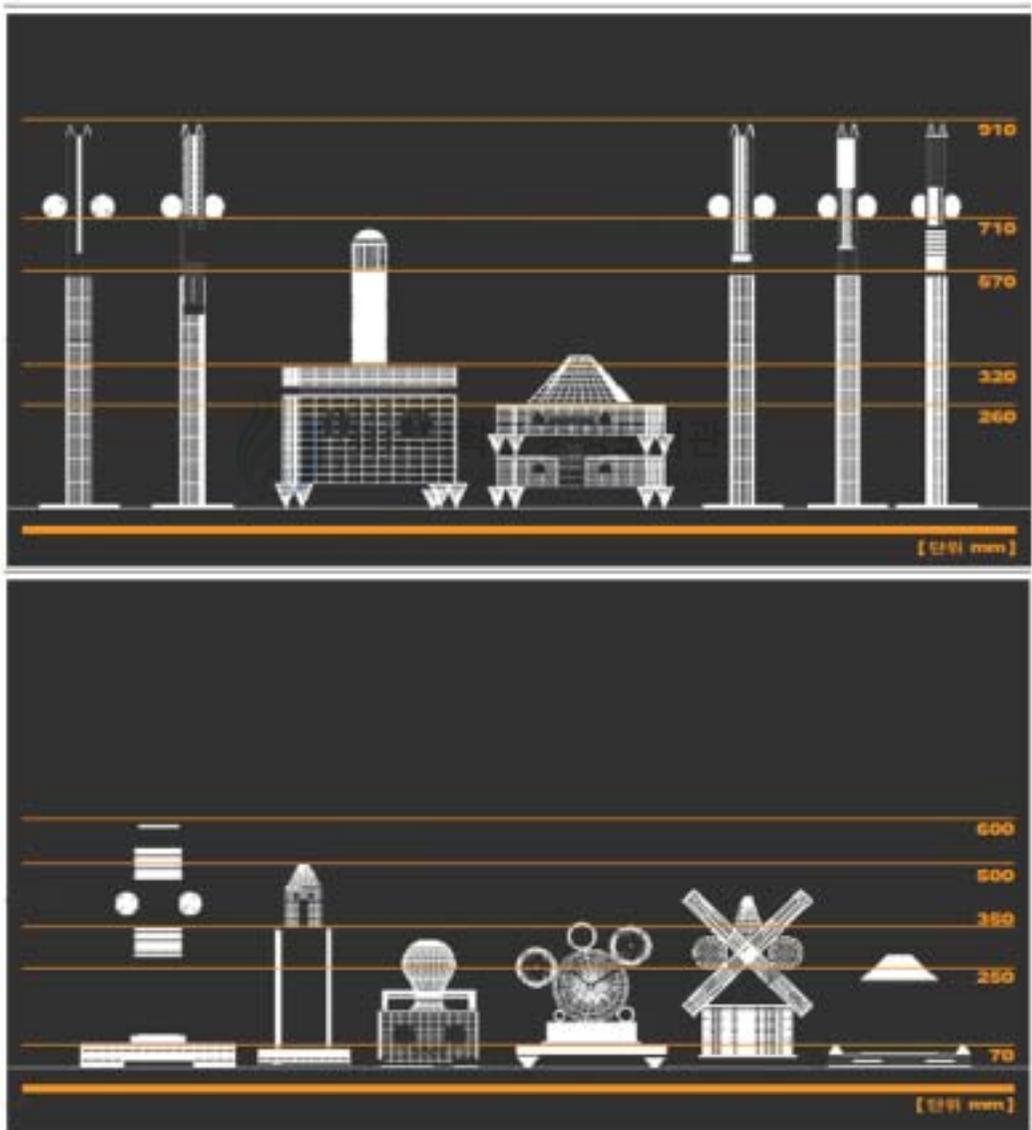
제품의 조형성과 기능성 측면에서의 재미와 실질적인 조명의 기능을 가지면서 다른 기능성과의 조합에 대한 가능성을 sketch하여 보았다.



DOKKEBI sketch serial **C**

4. DRAWING

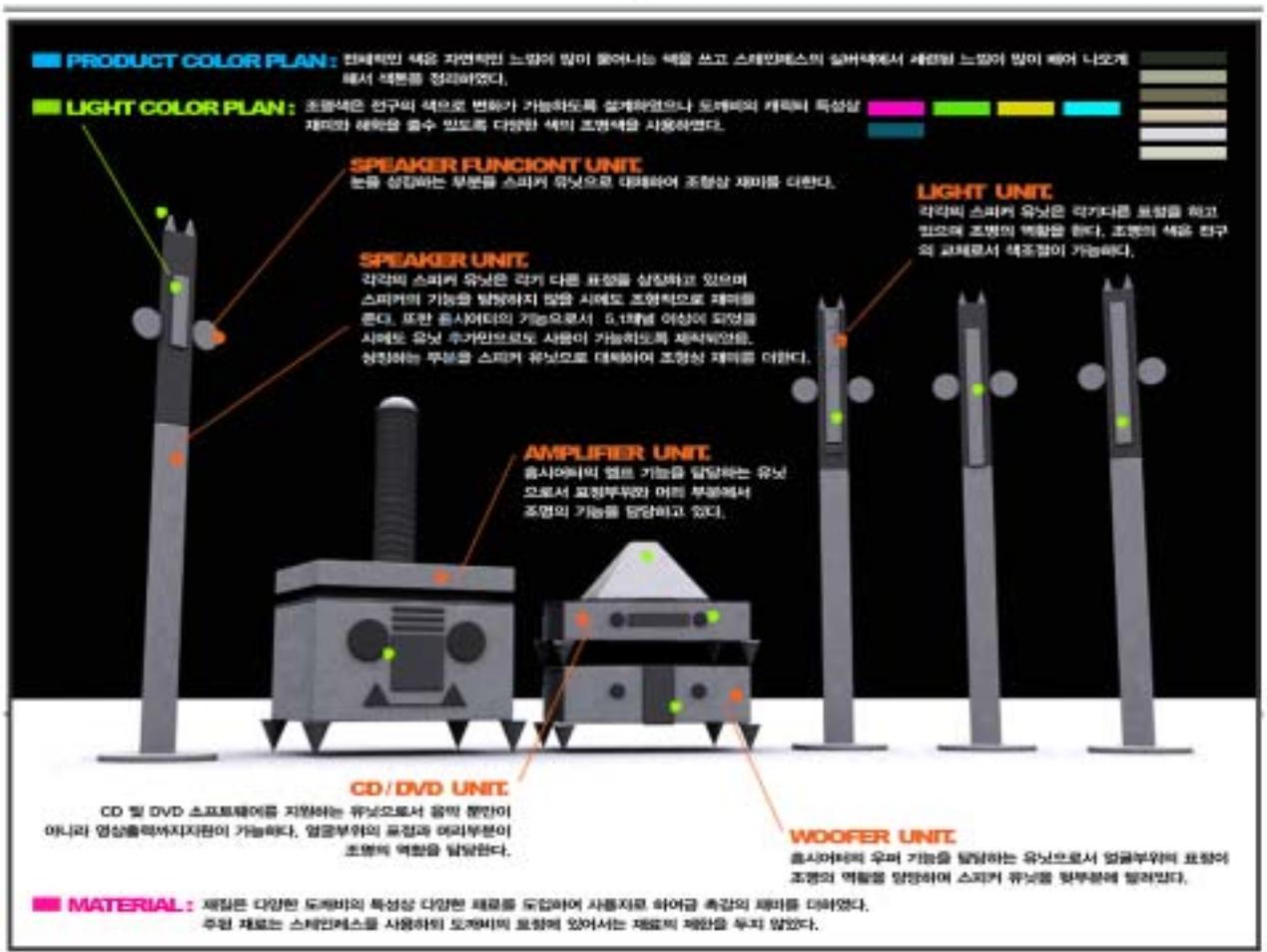
Sketch의 느낌을 그대로 살리면서 실제적인 제품 상태가 되도록 선을 정리하였으며 각각의 모델이 전체적인 조합 상태에서의 비례감과 비율과 그리고 치수를 검토하였다.



DRAWING

5. 3D MODELING

모델링 과정을 들어가기 전에 컴퓨터에서 3D 모델링을 하여 각각의 제품의 디테일과 전체적으로 디스플레이 되었을 때의 상황을 보다 정확하게 검토하였으며, 제품으로 실제화 되었을 때의 재질감과 COLOR 계획을 3D 상태에서 점검하였다.



3D MODELING serial_A



PRODUCT COLOR PLAN : 전체적인 색은 자연적인 느낌이 많이 들어 보이는 색을 쓰고 스테인레스의 실버색에서 새틴된 느낌이 많이 배어 나오게 해서 색상을 잡았다.

LIGHT COLOR PLAN : 조명색은 집구의 색으로 변화가 가능하도록 설계하였으나 도제어의 캐러터 특성상 색상의 배치를 줄수 있도록 다양한 색의 조명색을 사용하였다.

CLOCK UNIT : 제품의 기본대가 시계의 기능을 담당하는곳으로서 일찍이 눈은 각각 속도의 온도계의 역할을 담당한다. 시계의 기능 외에도 조명 기구의 역할을 복합적으로 담당하는 제품이다.

CUSTODY UNIT.



CUSTODY UNIT : 제품의 주된 기능을 조명기구의 역할을 하는 제품이지만 조명기구의 역할뿐만이 아니라 물건을 보관할수 있는 보관함의 기능도 함께 갖추고 있다.

FUNCTION :

기존의 제품에서 한가지의 기능으로서의 제품이 아닌 제품이요것도 지니면서 여러가지 복합적인 기능을 가진 제품을 디자인 해보았다. 제품이 표정이나 외형의 느낌 차이는 한국의 도제어를 응용하여 재 디자인 하였다.

MATERIAL : 재질은 다양한 도제어의 특성상 다양한 재료를 도입하여 사용자로 하여금 촉감의 재미를 더해왔다. 주된 재료는 스테인레스를 사용하여 조명기구의 기능이 강한 빛을 조명이 나오는 부분은 고글스핀 수치로 마감을 하여서 조명이 꺼져 있을때도 조형상의 재미를 느낄수 있도록 하였다.

3D MODELING serial_B

컴퓨터상의 3D모델링 작업에서 제품이 실제화 되었을 때 조명의 COLOR와 각각의 조명이 켜졌을 때의 효과상황을 점검하였다.



3D MODELING serial **C**
제품이 실제화되어서 조명이 켜져있을때의 상황의 이미지.



● When the illumination is coming to light, situation



3D MODELING serial_D
제품이 실제화되어서 조명이 켜져있을때의 상황의 이미지.

5. FINAL MODEL



FINAL MODELING serial_A



FINAL MODELING serial_B

7. 결 론

도깨비 이야기는 한국 어린이들에게 가장 인기 있는 동화 중 하나일 것이다. 익살스러우면서도 빨과 이빨을 갖고 있는 이 동물은 어디까지나 상상의 동물이지만 우리에게 매우 친근하다. 부모로부터 ‘도깨비에게 잡혀가 혼이 난다’는 말을 듣지 않고 자란 아이들은 아마 없을 것이다. 사실 한국인들은 도깨비 이야기를 들으면서 자라고 또 도깨비 이야기를 하면서 어른이 된다. 당연한 일이지만 한국인 어른치고 아이들에게 도깨비 이야기를 해보지 않은 사람이 거의 없을 것이다. 그만큼 우리 주변에 도깨비 이야기가 늘 넘쳐나고 있다는 말이다. 이렇듯 한국인치고 어렸을 때 도깨비 얘기를 듣고 자라지 않은 사람은 없을 터이지만 도깨비가 이 세상에 실존하는 것이 아니라는 것은 초등학교만 들어가면 알아차린다. 크리스마스의 산타클로스도 마찬가지이다. 산타클로스가 실존하지 않는다는 것도 초등학교 저학년만 지나면 알 수 있다. 그런데도 불구하고 초등학교만 지나면 알 수 있는 도깨비와 산타클로스의 차이점은 도깨비는 산타클로스와는 달리 어른이 되어도 그 실체를 명확히 파악할 수 없다는 것이다. 더구나 한국인들에게 도깨비가 중요하게 여겨지는 것은 도깨비의 실체가 없는 것은 사실이지만 상상의 공간에서는 아이이든 어른이든 항상 살아 있는 존재라는 점이다. 그리고 도깨비 속담 및 여러 가지 도깨비에 관한 이야기들을 보면 알 수 있듯이 특별히 사악하거나 나쁜 이미지가 없다. 바로 이런 점 때문에 도깨비는 한국인들에게 무언가 미묘한 이미지의 매력을 갖는다. 그만큼 도깨비는 한국인들의 정신세계에 큰 영향을 주고 있다는 뜻이다.

현대는 정보화 시대이며 정보화 시대는 곧 세계화를 의미한다. 세계화는 국경이 없는 무한 경쟁을 의미하고, 또한 개인의 행복을 추구하면서 공통의 생활을 영위하는 공유의 시대이기 때문에 상품과 문화 등 다양한 측면에서의 국가간 교환은 필수성을 갖는다. 따라서 이제 우리나라도 외국의 상품이나 문화가 유입되는 것을 두려워만 할 것이 아니라, 외국보다 우수한 다양한 국가 유산을 발굴하고 개

발하여 적극적인 해외시장 개척에 힘을 쏟아야 한다. 이미 잘 인식 되어 있는 바대로, 우리나라의 다양한 디자인적 요소들은 외국의 그것과 비교하여 독특한 개성과 놀라울 정도의 과학적 측면을 가지고 있다. 그중 하나가 바로 한국의 ‘도깨비’이다. 본 논문은 이러한 한국의 ‘도깨비’를 현대적 감각에 맞게 디자인적으로 재해석 활용하여 한국 문화상품의 세계화에 도움이 되고자 하였다. 상품화의 방법으로서 도깨비가 가지고 있는 여러 가지 캐릭터를 제품과 접목시켜서 한국의 민간신앙과 실체가 없는 관념적 문화소산인 도깨비가 지니고 있던 다양한 상징성을 제품이라는 실체화된 조형의 형태로 나타내어 한국적 이미지로 표출하였다. 또한 기존의 제품이 가지고 있는 재료의 한정성과 기능의 단순성을 도깨비와 접목을 시켜서 다양한 형태의 조형성과 재료에 있어서도 제한을 두지 않았다. 기능적인 측면에서도 어둠을 밝히는 일차원적인 제품의 기능뿐만이 아니라 기존의 다른 제품이 가지고 있는 기능적인 부분의 조합으로서 하나의 기능 이외에도 복합 다양성의 기능을 추구함으로써 기능상의 재미를 가미하였다.

이상과 같이 본 논문에서는 대한민국의 도깨비를 전통문화의 계승이 아닌 현대의 시각으로 재해석하고 발전시키며 문화적 기능이 아닌 다방면의 새로운 문화 콘텐츠를 제시해 보고자 하였다. 더불어 대한민국의 독특한 문화유산인 도깨비를 연구하여 우리 문화의 좋은 모습들을 조금이나마 알리는데 그 역할을 다하고자 하였다.

8. 참고 문헌

- 김종대 ; 「한국의 도깨비」 연구국학자료원, 1994
- 김종대 ; 「저기 도깨비가 간다.」, 2000
- 김종대 ; 「한국의 민간신앙.」
- 김 구 ; 「백범일지 '나의 소원'」.
- 문화관광부 ; 「문화산업백서」, 2001.
- 孫晉泰 ; 「韓國民族史概論」, 乙酉文化社, 1948.
- 李杜鉉·張籌根·李光奎 ; 「韓國民俗學概說」, 民衆書館, 1974.
- 柳東植, 「韓國巫敎의 歷史와 構造」, 延世大學校 出版部, 1975.
- 崔吉城 ; 「韓國巫俗의 研究」, 亞細亞文化社, 1978.
- 朴桂弘 ; 「韓國民俗研究」, 螢雪出版社, 1982.
- 金泰坤 ; 「韓國民間信仰研究」, 集文堂, 1987.
- 崔吉城 ; 「韓國民間信仰의 研究」, 계명대학교출판부, 1989.
- 김종대 ; 「한국민간신앙의 실체와 전승」, 민속원, 1999.
- 張秉吉 ; 「韓國固有信仰研究」, 서울大學校論文集 11, 서울大學校, 1965.

任東權 ; 「韓國原始宗教史」, 韓國文化史大系-宗教哲學篇-高麗大學校 民族文化研究所, 1982.

張籌根 ; 「家神信仰」, 韓國民俗大觀 3, 高麗大學校 民族文化研究所, 1982

이수태 : 「한국의 ‘멋’에 관한 연구」

변상태 : 「디자인과 표정」, 형설출판사, 2000

이중호 : 「새로 태어나는 도깨비」, 한국문화.

- 참고 사이트

[인터넷] : <http://www.doggabinara.com>, 김종대 ; 「도깨비나라」

[인터넷] : <http://www.myongseo.com>, 명서학 ; 「한국의 민간신앙」

[인터넷] : <http://www.naver.com>, 네이버

[인터넷] : <http://www.korea-morn.com>

[인터넷] : <http://www.dokiro.com>

[인터넷] : http://210.218.24.13/vision/exp_know/doccabi.htm

[인터넷] : <http://www.tokebistorm.com>, 도깨비스.툼

[인터넷] : <http://www.kocca.or.kr>, 한국문화콘텐츠진흥원.

[인터넷] : <http://www.reddevil.or.kr>, 붉은악마.

사 진 목 차

<사진 1> 일본 도깨비 ‘오니 [おに]’ 의 예	3
<사진 2> 한국의 민간신앙의 예	4
<사진 3> 한국의 장승	10
<사진 4> 한국의 서낭당	11
<사진 5> 석보상절	13
<사진 6> 여천 돌산의 도깨비막	17
<사진 7> 진도 도깨비 굿의 젓상	19
<사진 8> 진도 도깨비 굿의 여성 굿패	20
<사진 9> 임실 관촌 구암리 도깨비의 제풀	22
<사진 10> 여러 가지 귀면와 기왓장의 예	26
<사진 11> 다양한 형태의 도깨비문양	27
<사진 12> 동화책 혹은 만화영화에 나타나는 도깨비 캐릭터 예	30
<사진 13> ‘도깨비스툼’ 의 퍼포먼스 공연	31
<사진 14> ‘도깨비스툼’ 공연 포스터	32
<사진 15> DESIGN THEMEPARK ‘도깨비공원’	33
<사진 16> DESIGN THEMEPARK ‘도깨비공원’의 중, 대형조형물	34
<사진 17> 야간공원에서의 ‘도깨비공원’ 퍼포먼스 공연	34
<사진 18> DESIGN THEME PARK ‘도깨비공원’	35
<사진 19> 붉은악마의 포스터 ‘치우천왕’	36
<사진 20> 붉은악마의 ‘치우천왕’	37
<사진 21> 붉은악마 응원단	37
<사진 22> 여러 가지 조명기기 01	39
<사진 23> 여러 가지 조명기기 02	40
<사진 24> 홈시어터 시스템의 예	42
<사진 25> 여러 가지 문화상품	44

표 목 차

<표 1> 문화콘텐츠산업 동향	2
<표 2> 도깨비의 조형적 분류, 분석 다이어그램	25
<표 3> 도깨비와 조명기구와의 연계성에 관한 다이어그램	39
<표 4> 사용목적에 따른 조명의 분류 다이어그램	41
<표 5> 도깨비와 문화상품과의 만남	44
<표 6> DIRECTION	45
<표 7> 도깨비를 응용한 조형연구에 관한 CONCEPT 다이어그램	46

