옛이야기 캐릭터의 변모와 활용 연구*

권혁래**

국문초록

이 연구는 근대 옛이야기에서부터 해방 이후 오늘날에 이르기까지 옛이야기의 전승과 캐릭터의 변모양상을 고찰하였다. 연구의 논점은 첫째, 근·현대 시기 옛이야기 캐릭터의 부침과 변모양상, 둘째, 옛이야기 캐릭터의 재해석 사례 고찰, 셋째 아시아 캐릭터의 개발방안이다.

근대 옛이야기에서 공통되며 주목되는 인물 캐릭터는 바보, 의좋은 형제, 욕심 많은 형과 착한 동생, 탐욕스런 중 형상이다. 대표적 동물 캐릭터는 호랑이와 토끼이며, 대표적 신격 캐릭터는 도깨비이다. 해방 이후 가장 많이 등장한 캐릭터는 호랑이와 도깨비이며, 고전소설과 서사무기에 바탕을 둔 다양한 신격 캐릭터와 비범한 인물 캐릭터가 옛이야기로 편입된 양상이 발견된다.

2000년대 이후 옛이야기 캐릭터의 재해석 사례 및 활용방안에 대해, 첫째, 도깨비를 중심으로 한 신격 캐릭터의 발굴, 호랑이·토끼 등의 동물 캐릭터의 재해석 필요성을 말하였다. 둘째, 옛이야기 속 여성 캐릭터의 재해석과 스토리텔링의 필요성, 자료의 폭넓은 조사 및 새로운 여성 캐릭터의 개발의 필요성 말하였다. 마지막으로, 아시아 각국의 옛이야기에서 선한 신 캐릭터를 비롯해, 괴물, 동물, 영웅, 트릭스터 등의 아시아 캐릭터를 발굴할 것을 제안하였다.

■ 주제어 : 옛이야기, 캐릭터, 호랑이, 도깨비, 신격, 동물, 여성 아시아 캐릭터

* 이 논문은 한국아동청소년문학학회 제25회 2019년 여름 학술대회(2019. 8. 24)에서 발표한 것을 수정·보완한 것이다. 토론자로서 부족한 점을 지적해 주신 유희동(한신대) 선생님, 논문심사과정에서 미비한 점을 지적하고 보완방향을 제시해주신 심사위원 선생님들께 감사의 말씀을 드린다.

** 용인대학교 교수, hrkwon3@hanmail.net

목차

1. 머리말	3. 옛이야기 캐릭터의 재해석 사례 고찰
2. 근·현대 시기 옛이야기 캐릭터의 부침	1) 신격·동물 캐릭터의 재해석
1) 근대 시기 옛이야기의 주요 캐릭터	2) 여성 캐릭터의 재해석
2) 해방 이후 현재까지 주요 옛이야기와 캐릭터	4. 아시아 캐릭터 활용 제언
	5. 맺음말

1. 머리말

이 연구는 근대 시기 옛이야기에서부터 해방 이후 오늘날에 이르기까지 옛이야기 주요 캐릭터의 변모 양상과 활용사례를 고찰하고자 한다. 이 논문에서 ‘근대’라 함은 1895년 개항 시기부터 1945년 이전까지의 시기를 일컫는다. 이 시기에 ‘옛이야기’라는 장르는 외국인 연구자, 조선총독부 학무국, 한국인 연구자들의 수집·편집·출판 행위를 통해 생성·전개되기 시작하였다.¹ ‘동화’, ‘고래동화’, ‘전래동화’, ‘민담’, ‘민화’ 등으로도 호칭되어 온 ‘옛이야기’는 오랫동안 구비전승되어 온 민족공동체의 설화문학을 어린이 독자의 취향과 수준에 맞게 가공·재화(再話)하여 출판한, 근대서사 장르다.² 이런 까닭에 옛이야기란 장르에는 중세적 속성

1 이에 대해선 다음의 논저를 참고할 것: 조희웅, 「일본어로 쓰여진 한국설화/한국설화론」, 『어문학논총』 24, 국민대 어문학연구소, 2005, 1~26면; 김영순, 「일본 동화 장르의 변화 과정과 한국으로의 수용-일본근대아동문학사 속에서의 흐름을 중심으로-」, 『아동청소년문학연구』 4, 한국아동청소년문학학회, 2009, 31~65면; 권희래, 『일제강점기 설화·동화집의 성격』, 고려대 민족문화연구원, 2013; 김광식·이시준, 「다나가 우메키치와 조선총독부편 『조선동화집』 고찰」, 『일본어문학』 61, 일본어문학회, 2013, 221~240면; 김광식, 「조선총독부 학무국 ‘전설 동화 조사’ 보고서를 활용한 『조선동화집』의 개작 양상 고찰」, 『고전문학연구』 48, 한국고전문학회, 2015, 35~64면 등.

2 이지호는 옛이야기의 개념에 대해 “구전설화에 바탕을 두되, 어린이를 독자로 상정하여, 개인 작가가, 글로 쓴 서사물”로 규정하였다. 이에 비해 설화는 원칙적으로 민담을 가리키나, 신화와 전설도 배제하지 않으며, 동화는 구전설화의 기본적인 이야기 구조 또는 이야기 구조의 관여 요소를 활용하여 작가 자신의 작품으로 창작한 것을 가리킨다고 하였다. 또한 옛이야기는 표현의 목적을 저본

과 근대 전환기의 세계관 및 문예적 속성이 혼재되어 있다. 해방 이후 옛 이야기는 학교교육 및 아동문학 차원에서 교육·연구·출판 행위가 이뤄졌고, 20세기 후반부터는 옛이야기 캐릭터를 활용하여 동화를 창작하거나 출판·영상 콘텐츠로 변용하는 행위가 활발하게 이뤄지고 있다.

이 연구에서 캐릭터를 주목한 것은 캐릭터가 옛이야기를 비롯한 서사 장르를 이끌어가는 주체라는 점 때문이다. 캐릭터의 성격이나 가치관, 외모, 특징들은 이야기를 이어나가는 핵심요소 중 하나이다. 이야기는 캐릭터의 성격과 행동에 따라 구성되며, 캐릭터들 간 갈등을 통해 주제가 실현되고 그 시대의 신분계급이나 갈등이 파악된다. 캐릭터는 독자와의 관계에서도 영향력이 크다. 독자는 캐릭터를 통해 작품에 감정이입을 할 수 있고, 간접경험을 한다. 그리고 캐릭터를 통해 자신의 삶을 성찰하기도 하고 앞으로의 삶의 계획을 세우기도 한다. 작품 속 인물을 통해 독자들은 성장하고 위로받는다.

이 논문에서는 옛이야기와 캐릭터를 키워드로 하여 다음의 세 가지 논점에 대해 분석·고찰하고자 한다. 첫째, 근대 시기의 옛이야기와 해방 이후 현재까지의 옛이야기 캐릭터를 대비하여 주요 캐릭터가 어떻게 변모하였는지 고찰할 것이다. 20세기 후반 이후의 캐릭터는 옛이야기 출판 목록을 통해 주요 작품 및 캐릭터 원천소재를 파악하고, 해방시기를 전후로 하여 캐릭터의 부침(浮沈) 양상을 대조하고 의미를 고찰할 것이다. 둘째, 2000년대 이후 집중적으로 나타난 옛이야기 캐릭터의 재해석 및 창작사례, 옛이야기 캐릭터의 활용방안을 고찰할 것이다. 이를 위해 연구자들의 관련 논저를 검토하여 옛이야기 캐릭터를 재해석·변용한 창작

설화의 재미와 교훈을 어린이 독자한테 효과적으로 전달하는 데 둔다. 이지호의 이러한 옛이야기의 개념과 범주에 대한 견해에 필자는 거의 대부분 동의한다(이지호, 『옛이야기와 서사 장르 체계』, 『아동청소년문학연구』 6, 한국아동청소년문학학회, 2010, 103~109면).

동화 사례를 파악하여 분석하고, 주목할 만한 캐릭터를 신격·동물 캐릭터, 여성 캐릭터로 압축하여 분석결과를 제시할 것이다. 마지막으로, 아시아 캐릭터의 발굴 및 활용 방안에 대해 제안할 것이다.

2. 근·현대 시기 옛이야기 캐릭터의 부침

1) 근대 시기 옛이야기의 주요 캐릭터

필자는 다카기 도시오(高木敏雄)의 『조선교육옛이야기집(新日本教育昔噺)』(1917), 조선총독부의 『조선동화집(朝鮮童話集)』(1924), 심의린의 『조선동화대집』(1926), 박영만의 『조선전래동화집』(1940) 등 해방 이전 출판된 옛이야기집의 캐릭터를 검토한 바 있다.³ 선행연구를 통해 파악된 근대 시기 옛이야기의 주요 캐릭터는 ‘바보’, ‘욕심 많은 형과 착한 동생’, ‘탐욕스런 중’, ‘피 많은 아이’, ‘호랑이’, ‘도깨비’ 등이다.

인물 캐릭터 중에서 ‘바보’, ‘탐욕스런 중’ 등은 근대적 특징이 두드러진 캐릭터이다. 바보란 선천적으로 지적 능력이 부족해 사리분별을 하지 못하는 사람을 말한다. 다카기 도시오(高木敏雄)의 『조선교육옛이야기집(新日本教育昔噺)』(1917, 일본어)에는 바보나 욕심 많은 사람들의 어리석은 행동을 희화하여 웃음을 유발하는 작품들이 많다. 그중에서 <3년상>, <바보사위>, <첫날 밤>은 그야말로 ‘바보’의 ‘멍청한 행위’를 골라먹는 이야기들이다. <삼년상>에서는 바보 형이 동생을 따라하다가 실패해 부

3 권혁래, 「근대 한국 전래동화집의 문예적 성격 고찰」, 『한국문학논총』 76, 한국문화회, 2017, 49~86면.

친의 삼년상을 망친다. <바보사위>에서는 바보남편이 아내에게 무엇이든 물어 아내의 말대로 따라하려고 했지만, 장인에게 엉뚱한 대답만 하다가 쫓겨난다. <첫날 밤>에서는 바보 남편이 아내 말을 그대로 따라하다가 아내에게 분노를 유발하게 하여 결국 쫓겨난다.

이 이야기들의 주인공 ‘바보형’, ‘바보남편들’은 본디부터 모자란 지적 장애자이다. 이들은 자신이 바보임을 감추기 위해 가족들(형, 또는 아내)의 말을 그대로 따라하는데, 결국은 실패하여 바보임이 탄로나 망신을 당하고 비웃음을 산다. 심의린의 『조선동화대집』(1926)에는 <바보 모집>이라는 표제로 10편의 바보담이 수록되었을 정도로 바보 이야기를 특화하였다. 박영만의 『조선전래동화집』에는 바보 이야기가 없다. ‘바보’는 구비설화에서 오랜 동안 즐겨 해학의 소재가 되었던 캐릭터로, 근대 시기에서도 바보 이야기는 악의 없이 웃음의 소재가 되곤 했다. 해방 이후 출판된 옛이야기집에서 ‘진짜 바보’ 이야기는 거의 사라진다. 현대에 와서는 이 유형의 이야기가 장애자를 희화한 것임이 인식되면서 바보 이야기는 더 이상 재미있게 여겨지지 않은 것으로 보인다.

‘탐욕스런 중’을 주요 캐릭터로 한 작품들은 『조선교육옛이야기집』에 특히 많고, 『조선전래동화집』에 약간 전하는데, <스님의 춤>, <스님의 강 건너기>, <고양이새의 액땀 소동>, <스님과 동자승>, <스님의 보복>, <서생의 장난>, <중과 며느리>, <머리 셋 가진 중과 포수> 등의 작품들이 있다. 이들 작품에는 중이 사회적 권력자이자 탐욕스러운 자, 음란한 자로 그려지면서 그들의 이중성과 위선을 폭로하는 내용의 소담이 많이 수록되어 있다. 해방 이후의 옛이야기집에서는 이러한 성격의 작품들이 거의 사라진 것으로 보인다.

일본어로 쓰인 『조선동화집』(1924, 1926)에서는 이상적인 형제관계를 그

린 ‘의좋은 형제’ 캐릭터가 강조되기도 했지만, 이보다는 유산을 둘러싼 형제 간 갈등이 부각된 ‘욕심 많은 형과 착한 동생(惡兄善弟)’ 캐릭터가 훨씬 많이 존재했다. 욕심 많은 형에게 착한 동생이 일방적으로 당하다가 후반부에 인과응보에 의해 동생이 성공하고 형은 징벌 받는 결말은 민담 형 옛이야기에서 폭넓게 발견된다.

‘피 많은 아이’ 캐릭터는 일제 시기 꽤 사랑받았던 인물 캐릭터였다. 다카기 도시오, 심의린과 박영만 등은 이오성, 외족이, 자글대 형상을 통해 악동과 트릭스터 캐릭터를 그렸다. 식민지 상황에서 피 많은 아이는 호랑이, 바보, 완고한 지식인, 권력자 캐릭터에 맞서 자신을 지키고 운명을 개척하는 인물상으로 인식되었다. 계속되는 시련 속에서도 좌절과 패배를 모르는 주인공, 어리석은 강자와의 대결에서 승리하는 지혜로운 약자, 웃음 속에서 보여주는 삶의 진실 등은 우리 설화에 내재된 민중의식이라고 하는데⁴, 이러한 민중의식을 근대 옛이야기집에서는 피 많은 아이 캐릭터를 통해 잘 보여주었다. ‘피 많은 아이’ 캐릭터는 오늘날 주목 받는 ‘트릭스터’ 캐릭터로 인식되고 있다.

근대 한국 옛이야기를 대표하는 동물 캐릭터는 단연 ‘호랑이’다. 『조선 교육옛이야기』(1917)에서부터 박영만의 『조선전래동화집』에 이르기까지 근대 시기 옛이야기집에서 호랑이는 가장 빈번하게 등장한 동물 제재다. 호랑이는 다양한 성격(은혜모르는, 천벌 받은, 겁쟁이, 바보, 산신, 인자한 호랑이 등)으로 그려진다.⁵ <호랑이와 꽃감>은 가장 유명한 호랑이 이야기인데, 이 호랑이는 ‘힘은 세지만, 어리석은 호랑이’다. 호랑이는 대체로 포악한 권력자를 상징하는데, 실제로는 어리석은 자로 묘사된다. 사납고 바보스

4 장덕순 외, 『구비문학개설』, 일조각, 1995, 70~74면.

5 허원기, 「한국 호랑이 이야기의 현황과 유형」, 『동화와 번역』 5, 건국대 동화와번역연구소, 2003, 99~120면.

런 호랑이를 무력화시키는 존재는 할머니, 어린이, 피 많은 토끼 등이다. 이 중에서 ‘피 많은 토끼’는 가장 인기 있고 재미있는 동물 캐릭터였다. 이외에도 거북이, 여우, 두꺼비, 사슴, 까투리, 원숭이, 개 등 다양한 동물들이 옛이야기의 동물 제재로 쓰였다.

근대 옛이야기집의 대표적 신격 캐릭터는 ‘도깨비’다. 가장 많이 그려진 도깨비 형상은 <혹부리 영감>에 등장하는 ‘어리숙한’ 도깨비다. 도깨비는 노래를 좋아해 혹 달린 영감에게 속아 혹을 떼 주고 보물을 주며, 호두 깨우는 소리에 도깨비 방망이를 놓고 달아나기도 하는 존재다. 도깨비는 근대 한국인들에게 가장 사랑받고 상상력을 불러일으키는 신격이었다. 일본인 편자들은 도깨비를 ‘귀산’, ‘오니’로 번역하기도 했다. 해방 뒤에도 도깨비 캐릭터는 교과서에 수록되면서 꾸준히 사랑받았고, 창작동화집에서 빈번히 등장하더니, 2016년 김은숙 극본의 드라마 「쓸쓸하고 찬란하神 도깨비」에서 천지개벽 수준의 성격 변신을 하였다. 그 다음으로 용왕, 선녀, 신선이 근대 옛이야기에 신격으로 빈번하게 등장하였다. 그 외에 장승, 박쥐도둑, 머리 셋 달린 중 등이 등장한다. 박영만 동화집에서는 꽤 다양한 신격, 괴물이 그려져 흥미롭다.

2) 해방 이후 현재까지 주요 옛이야기와 캐릭터

옛이야기의 독서와 교육은 초중등 교육과정 개정 및 교과서 개발방향과 긴밀한 연관이 있다.⁶ 뿐만 아니라, 전래동화집·그림책을 비롯한 아동문학도서 출판, 대학입시의 방향에도 적지 않은 영향을 받는다. 최은

6 정우영은 교과서에 실리는 작품, 초등국어과 교육목표와 제재가 아동들의 옛이야기 독서 및 교육에 영향을 미친다고 하였다.(정우영, 「초등국어과 옛이야기 교육 연구」, 부산대 국어교육과 박사논문, 2011, 40~57면.)

식·김기창은 1959년부터 1987년 8월까지 발행된 84종의 전래동화집을 대상으로 빈도수가 높은 옛이야기 100화를 조사하였는데, 상위 빈도수 40여 종 작품들은 다음과 같다.⁷

[표 1] 1959년부터 1987년 8월까지 간행된 전래동화집(87종) 상위 작품목록 42편

순위	대표제목	빈도	순위	대표제목	빈도
1	도깨비 방망이	22	21	말하는 남생이	13
1	토끼의 피	22	21	망두석 재판	13
3	나무꾼과 선녀	21	21	효성스러운 호랑이	13
4	해와 달이 된 오누이	19	21	은혜 깊은 호랑이	13
5	꽃감과 호랑이	19	21	이야기 잘하는 사위 모집	13
6	은혜 모르는 호랑이	17	27	우렁이 색시	12
7	혹부리 영감	16	27	소가 된 게으름뱅이	12
8	은혜 깊은 까치	15	27	반면이	12
8	고려장 이야기	15	30	세 가지 보물	11
8	고양이와 개	15	30	토끼와 자라	11
11	은혜 깊은 두꺼비	14	30	벼슬 얻은 바보 나무꾼	11
11	거울 이야기	14	30	쥐에게 얻어맞은 날짐승	11
11	임금님 귀는 당나귀 귀	14	30	구렁덩덩 신선비	11
11	세 가지 유물	14	35	청개구리	10
11	형제 구슬	14	35	홍부와 놀부	10
11	할머니의 호랑이 잡기	14	35	나이 자랑	10
11	머리 아홉 달린 도둑	14	35	사윗감을 찾아다니는 쥐	10
11	금강산 호랑이	14	35	세상에서 제일 무서운 것	10
11	상제는 노래하고 중은 춤추고	14	35	멀치의 꿈	10
21	구두쇠 이야기	13	35	이야기로 잡은 도둑	10
21	도깨비 감투	13	35	연오랑과 세오녀	10

7 최윤식·김기창, 『전래동화 교육의 이론과 실제』, 집문당, 1998, 416~427면.

위 목록에서 가장 인기 있는 작품은 <도깨비 방망이>, <토끼의 피>, <나무꾼과 선녀>, <해와 달이 된 오누이>, <꽃감과 호랑이> 등으로, 신이담과 동물담에 해당된다. 이중에서도 가장 빈번하게 등장하는 캐릭터는 ‘호랑이’로, 어리석은 호랑이, 은혜 모르는 호랑이, 효성스러운 호랑이 등 다양한 모습으로 여덟 번이나 등장한다. 호랑이는 한국인이 가장 사랑하였던 동물 캐릭터인데, 신성하거나 사나운 속성보다는 어리숙한 캐릭터로 회화되었다. 이에 상응하는 동물 캐릭터는 토끼로, 피가 많은 트릭스터로 그려진다. 이외에도 까치, 개, 두꺼비, 고양이, 자라, 쥐, 청개구리, 멸치 및 어류까지 적지 않은 동물들이 옛이야기의 주인공으로 등장한다.

도깨비는 <도깨비 방망이>, <흑부리 영감>, <도깨비 감투> 등에 세 번 등장하는데, 어리숙한 성격에, 인간의 소원을 들어주는 구실을 하는 친근한 신격으로 그려진다. 이외에도 <거울 이야기>, <벼슬 얻은 바보 나무꾼>, <세상에서 제일 무서운 것>, <나이 자랑>, <이야기로 잡은 도둑> 등의 ‘모자란 사람’ 캐릭터, <반면이> 등의 변신·성장형 캐릭터도 인기를 끌었다. 또한 <임금님 귀는 당나귀 귀>, <연오랑과 세오녀>, <상제는 노래하고 중은 춤추고> 등과 같은 고전이나 문헌설화 소재의 역사사회적 인물들도 사랑받았음을 알 수 있다.

1987년 9월부터 1995년까지 간행된 185종의 전래동화집에서 상위 빈도수 작품 목록은 다음과 같다.

[표 2] 1987년 9월부터 1995년까지 간행된 전래동화집(185종) 상위 작품목록 40편

순위	대표제목	빈도	순위	대표제목	빈도
1	호랑이와 나그네	23	20	땅속나라 도둑 귀신	14
2	호랑이와 꽃감	22	20	세 가지 유물	14
3	여우 누이와 세 오빠	21	20	금강산 호랑이	14
4	나무도령	20	20	할머니 호랑이 잡기	14
4	우렁이 각시	20	20	요술 항아리	14
4	토끼의 피	20	20	장님과 귀신	14
7	혹부리 영감	19	27	황금덩이와 구렁이	13
8	말하는 남생이	18	27	멸치의 꿈	13
8	효성스러운 호랑이	18	27	세상에서 제일 무서운 것	13
8	도깨비 방망이	18	27	소가 된 게으름뱅이	13
8	도깨비 감투	18	27	들쥐의 둔갑	13
12	은혜값은 두꺼비	17	32	연이와 버들잎 소년	12
12	요술부채	17	32	고려장 이야기	12
14	은혜 값은 까치	16	32	망두석 재판	12
14	반쪽이	16	32	개와 고양이	12
14	해와 달이 된 오누이	16	32	슬기로운 아이(겨울 독사)	12
14	소금을 만드는 멧돌	16	32	거짓말쟁이 사위 보기	12
14	토끼 꼬리	16	32	원숭이 재판	12
19	두더지의 사위	15	32	나이 자랑	12
20	불씨	14	32	네 장사	12

1987년 9월부터 1995년까지 간행된 옛이야기집에서도 단연 인기를 끈 캐릭터는 호랑이이다. 호랑이는 <호랑이와 나그네>, <호랑이와 꽃감>으로 최상위 빈도수를 차지했으며, 이외에도 <효성스러운 호랑이>, <금강산 호랑이>, <할머니 호랑이 잡기>, <해와 달이 된 오누이 이야기> 등 다양한 성격으로 그려졌다. 또한 토끼, 말하는 남생이, 여우 누이, 두꺼비, 까치, 두더지, 멸치, 들쥐, 개, 고양이, 원숭이 등의 동물 캐릭터가

등장하였으며, 이들이 등장하는 작품들이 상위에 자리 잡았다.

이외에도 <나무도령>, <우렁이 각시>, <연이와 버들잎 소년>, <도깨비 방망이>, <도깨비 감투>와 같이, 나무도령, 우렁각시, 신선, 도깨비 등의 신격을 캐릭터로 한 신이담이 사랑받았으며, <슬기로운 아이>, <반쪽이> 같은 소년 트릭스터가 등장하는 작품이 여전히 상위에 자리 잡았다.

가장 최근에 조사된 주위 옛이야기 순위는 2011년에 작성된 ‘인터넷서점 옛이야기 어린이책 판매순위’ 표를 통해 알 수 있다.⁸ 이 표에 근거하여 2011년 말, 어린이 및 학부모들의 옛이야기의 선호도와 캐릭터 성격 등을 파악할 수 있다.

[표 4] 인터넷서점 옛이야기 어린이책 판매순위(2011. 11. 06. 기준)

	교보문고	반디앤루니스	알라딘	영풍문고	YES24
1	아씨방 일곱 동무 ⁹ (그림책)	나무그늘을 산 총각 ¹⁰ (그림책)	팔죽할멈과 호랑이(3) ¹¹ (그림책)	구렁덩덩 신선비 ¹²	아씨방 일곱 동무
2	홍부놀부(2)	금도끼 은도끼	반쪽이	두꺼비 신랑	바리공주
3	부자가 된 삼형제	견우직녀(2)	까막나라에서 온 삼사리	별난 재주꾼 이야기	나무그늘을 산 총각

8 이 표는 한국 옛이야기의 주인공을 연구한 김인성의 「한국 옛이야기의 주인공 연구: 여성상을 중심으로」(중앙대 문창과 석사논문, 2013), 57~58면에 수록되어 있다. 김인성은 이 표의 객관성을 입증하기 위해 다음과 같은 조사방법을 제시하였다. 첫째, 2011년 11월 6일의 누적판매량 기준으로 하였고, 전집이나 선집은 제외하고, 단행본만 다루었다. 둘째, 동일 유형(줄거리가 같은 다른 판본)의 작품은 중복을 피하여 최상위 순위만 남겼다. 다만 이 경우 중복되는 만큼 괄호 안에 숫자로 표시해 두었다. 즉, 판매지수를 기준하되 특정 책이 아니라 근원이 되는 이야기를 상위 스무 개씩 가려내어 정리한 표이다. 셋째, <홍부놀부>는 <홍부와 놀부>, <효녀심청>은 <심청전>, <견우직녀>는 <견우와 직녀>, <팔죽 할멈과 호랑이>는 <팔죽 할머니와 호랑이>, <박씨부인>은 <박씨부인전>, <해님달님>은 <해와 달이 된 오누이>, <나무꾼과 선녀>는 <선녀와 나무꾼>, <토끼와 자라>는 <토끼전>이라는 제목으로 나와 있기도 하다. 제목뿐만 아니라 출판사마다 결말이 다른 이본을 토대로 한 경우도 있었지만 판매순위를 산정할 때는 동일 유형으로 취급하여 단일 이야기로 분류했다.

	교보문고	반디앤루니스	알라딘	영풍문고	YES24
4	팔죽할멈과 호랑이	해님달님	박씨부인(2)	약은 토끼와 어리석은 호랑이	요술 항아리
5	효녀심청(2)	홍부놀부(2)	재주 많은 다섯 친구	좁쌀 한 톨로 장가든 총각	반쪽이(2)
6	나무꾼과 선녀(3)	요술맷돌	두꺼비 신랑	훨훨 날아간다	신기한 그림족자
7	반쪽이	효녀심청(3)	호랑이 잡은 피리	호랑이 잡은 피리	단물고개
8	콩쥐팥쥐	바리공주	땅 속 나라 도둑괴물	견우직녀	효녀심청(2)
9	견우직녀	콩쥐팥쥐(2)	메주도사	박씨부인	빨간부채 파란부채
10	바리공주	흑부리 할아버지	도깨비 방망이	여우누이	송아지와 비꾼 무
11	송아지와 비꾼 무	반쪽이	견우직녀	홍부놀부	흑부리 할아버지
12	단물고개	호랑이와 꽃감	아기장수 우투리	해님달님(2)	연이와 버들잎 소년
13	토끼와 자라	토끼와 자라	호랑이 뱃 속 구경	호랑이와 꽃감	콩쥐팥쥐(2)
14	훨훨 날아간다	연이와 버들잎 소년(2)	효녀심청	흑부리 할아버지	팔죽할멈과 호랑이(2)
15	흑부리 할아버지	임금님 귀는 당나귀 귀	구렁덩덩 신선비(2)	방귀시합	토끼와 자라(2)
16	전우치	좁쌀 한 톨로 장가든 총각	재주꾼 오형제	효녀심청	재주 많은 오형제
17	의좋은 형제	팔죽할멈과 호랑이	해님달님	토끼와 자라	홍부놀부
18	두꺼비 신랑	이무기가 살려준 친구	여우누이	우렁각시	땅속나라 도둑귀신
19	꽃감과 호랑이	재주많은 네 친구	마고할미	콩쥐팥쥐	나무꾼과 선녀
20	바보온달과 평강공주	우렁각시	바리공주	십년을 참아서 복 받은 사람	방귀시합

2011년에 판매순위가 높았던 옛이야기 어린이책은 민담을 바탕으로 한 이야기가 대부분이지만, 고소설 20회(<효녀심청> 5회, <공쥐팔쥐> 4회, <토끼와 자라> 4회, <홍부놀부> 4회, <박씨부인> 2회, <전우치> 1회), 서사무가 7회(<바리공주> 4회, <구렁덩덩 신선비> 2회, <마고할미> 1회), 고전수필 2회(<규중칠우쟁론기> 2회), 위인전(<바보온달>) 등을 제재로 한 작품들도 적지 않게 보인다. 이 책들은 주로 초등학교에 입학하기 이전의 아동을 대상으로 출판된 것으로, 그림책으로 출판된 것이 주류를 이룬다. 그림책은 대개 한 작품을 30~40면 분량으로 신는 것이 일반적이다.

위 목록에서 가장 많이 등장한 캐릭터는 ‘호랑이’이다. 호랑이 캐릭터는 <팔죽할멈과 호랑이> 4회, <해님달님> 3회, <호랑이 잡은 피리> 2회, <호랑이와 꽃감> 2회, <꽃감과 호랑이>, <약은 토끼와 어리석은 호랑이>, <호랑이 뱃속 구경> 등 14회에 걸쳐 등장하였다. 이외에 다른 동물 캐릭터는 현저하게 줄어들었다.

고전소설의 주인공 캐릭터가 단행본 옛이야기책의 주인공으로 많이

- 9 이 작품의 원작은 <규중칠우쟁론기>라는 옛 수필로, 엄마들에게 친근한 이야기를 어린이들에게 맞게 만든 그림동화책이다. 비룡소에서 1998년에 1쇄가 출판되었다.
- 10 이 책은 2014년 봄벌에서 출판된 책으로, 어느 마을의 부자 영감의 집 느티나무 그늘에서 낮잠을 자다가 쫓겨난 총각이 부자에게 열 냇을 주고 느티나무 그늘을 산 뒤 영감을 골탕 먹인다는 내용의 이야기이다.
- 11 이 그림책의 내용은 다음과 같다. 한 할머니가 산 밑에서 팔을 심다가 황소만한 호랑이를 만나게 되고, 꼼짝없이 호랑이에게 잡아먹히게 된 할머니는 호랑이에게 팔농사 다 지어서 팔죽 쑤어먹을 때까지 기다려 달라고 말한다. 이 말을 들은 호랑이는 돌아가게 된다. 결국 호랑이와 약속한 날은 다가왔다. 이날 할머니는 팔죽을 한 술 가득 쑤어 놓고 울고 계셨는데, 자라가 왜 우냐고 묻자 할머니는 오늘 호랑이에게 팔죽 한 그릇만 주면 자신이 도와주겠다고 말하자 할머니는 얼른 팔죽 한 그릇을 자라에게 준다. 팔죽을 다 먹은 자라는 부엌 문항아리 속에 숨는다. 자라 다음으로 밤들, 뱀들, 쇠뿔, 지게, 멍석까지 와서 자라처럼 팔죽 한 그릇씩을 얻어먹고 할머니를 도와주게 된다. 호랑이가 호되게 당하고 도망친다는 내용의 이 작품은 박윤규, 서정오, 소중애 등의 작가가 각각 참여해 시공주니어, 보리, 비룡소출판사 등에서 출판되었다.
- 12 이 작품은 유아 그림책과 어린이책 두 종류가 있다. 유아 그림책은 최하림 등이 쓴, 한 작품만 실린 책이고, 어린이책은 김중철이 웅진주니어에서 2009년 출판한 책으로, 전체 107면에 <버리테기>, <구렁덩덩 신선비>, <잉어책시>, <여우 누이>, <힘센 전강동이의 누나> 등 다섯 작품이 수록되어 있다.

등장한 것도 특이사항이다. <효녀심청>, <콩쥐팍쥐>, <토끼와 자라>, <홍부놀부>, <박씨부인>, <전우치>는 공통적으로 용왕·신선·도술과 같은 초월적 존재와 힘을 통해 갈등을 해결하는 신이담 유형의 서사이다. 이 중에는 콩쥐팍쥐, 토끼와 자라, 홍부놀부 등 민담형 이야기에 바탕을 둔 것도 있지만, 효녀심청, 박씨부인, 전우치처럼 역사사회적 배경을 지닌 주인공들이 옛이야기의 캐릭터로 등장한 것이 흥미롭다. 심청은 한국의 효를 대표하는 캐릭터이다. 오늘날 어린이 독자들에게 심청의 마음 씀씀이가 다가올 수 있게 하려면 표현의 섬세한 ‘다시쓰기(rewriting)’ 방식을 고려해야 할 것이다. <박씨전>의 주인공 박씨부인은 천대받던 여성이 변신과 예지력, 도술을 통해 문제를 해결하는 영웅 캐릭터이다. <전우치>는 개인 욕망의 성취와 사회적 불만 해결을 위해 도술을 통해 사회적 질서를 흔드는, 트릭스터 캐릭터이다. 2010년을 전후해, 설화보다 주제 의식 및 서사성이 고도화된 고전소설 작품에서 캐릭터를 발굴한 점은 옛이야기 캐릭터의 다양화라는 면에서 진전된 점을 보여준다.

도깨비나 바리공주, 구렁덩덩 신선비, 마고할미, 선녀, 신선, 우렁각시, 태곳적 하늘나라의 삼사리를 비롯한 무교와 도교에서 유래된 신격 캐릭터가 선호되고 있으며, 여우누이, 도둑괴물 같은 괴물 캐릭터가 등장하고 있는 점도 흥미롭다. 한국 옛이야기에는 신격이나 괴물 캐릭터가 다른 나라에 비해 상대적으로 빈약한 편이다. 2010년대 주요 옛이야기 작품에서 발견되는 이러한 양상은 신격·괴물 캐릭터들을 좀 더 다양하게 발굴·활용하려는 시도로 봐야 할 것이다. 한편으로, 재주꾼 오형제, 반쪽이, 두꺼비 신랑, 버들잎 소년, 아기장수와 같이 비범한 인물(비범한 신분, 신이한 능력, 신이한 도구를 지닌 사람) 캐릭터가 선호된 것도 흥미로운 현상이다. 이들은 대체로 서민이나 약자, 이물(異物) 출신의 ‘성장형’ 캐릭터인

데, 어린이 독자들에게 좀 더 가깝게 다가갈 수 있는 유형이라는 점에서 특징점이 있다. 이들은 열악한 환경에 처해 있고, 부족한 면이 많다. 하지만 이들은 일어서고자 하는 절실함과, 극적 상황에서 도움을 주는 ‘매력적’ 조력자로 인해 성공에까지 이른다.

<표1>·<표2>·<표3>은 1959년부터 1995년까지, 그리고 2011년에 출판된 옛이야기 중 상위 랭킹을 차지하는 작품의 양상을 보여준다. 이를 해방 이전 간행된 옛이야기집 수록 작품들과 대비해보면, 작품의 양상이 적지 않게 달라졌음을 알 수 있다. 근대 시기에 출판된 옛이야기집에는 문헌설화나 신화, 전설에서 선집한 작품들이 적지 않았다. 그런데, 해방 이후 2011년까지의 옛이야기집에는 특정한 지역과 지명, 인명, 사건을 제재로 한 작품들이 대부분 사라졌다. 그 대신 흥미를 추구하는 민담 위주 작품들을 중심으로 목록이 구성되었고, 21세기의 옛이야기에서는 고전소설 장르가 옛이야기책 및 그림책의 범주 안에 들어오기 시작했다. 결국, 전설이나 문헌설화 출전의 작품들은 대부분 사라지고, 재미와 서사적 완성도가 높은 민담과 고전소설 출전의 작품들이 옛이야기책 출간의 상위 랭킹을 차지하였음을 알 수 있다. 이러한 양상을 통해 옛이야기는 서사의 개성과 함께, 캐릭터·주제 면에서 탁월한 보편성을 띠는 작품들이 주목받고, 국내외로 독자층을 넓혀나간다는 점을 재확인하게 된다.

캐릭터의 면에서 가장 큰 변화는 첫째, 근대 옛이야기에서 단연 인기였던 ‘바보’나 ‘탐욕스러운 중’ 캐릭터 이야기는 대부분 사라지고, 둘째, 호랑이, 도깨비, 토끼, 은혜 갚은 두꺼비(까치) 등 전통적인 동물·신격 캐릭터가 지속적으로 사랑받고 있으며, 셋째, 2010년 이후의 현상으로 보이는데, 고전소설의 주인공 캐릭터를 비롯해 다양한 신격 및 비범한 인물 등 점차 다양한 캐릭터가 옛이야기책의 주인공으로 등장하기 시작했다.

다는 점이다. 더불어, 이 시기부터 <나무꾼과 선녀>에서의 나무꾼 캐릭터가 부정적으로 인식되기 시작했다는 점도 흥미롭다.

이러한 작품순위표에 근거해볼 때, 소담과 동물담이 독자들에게 선호됨을 알 수 있고, 또한 도깨비, 신선 등과 같이 친근한 성격 캐릭터를 제재로 한 신이담이 주목받았음을 알 수 있다. 바보 이야기는 근대 시기에만 선호되었던 특정 제재였다는 점도 흥미롭다. 1987년 이전과 이후에 간행된 동화집의 상위 목록 중에서 가장 눈에 띄는 작품은 <나무꾼과 선녀>가 1987년 이전 목록에서는 3위였던 것이 1987년 이후에는 50위권 밖으로 밀려났다는 점이다. 표3에서 보듯, <나무꾼과 선녀>는 2011년도에도 다섯 개 온라인 서점의 상위판매목록에 2회만 포함되어 있어 비슷한 양상을 보인다. 이는 오늘날 일부 교육계에서 <나무꾼과 선녀>의 나무꾼은 여성을 납치한 범죄자로, 선녀는 수동적인 여성으로 인식하고 있는 것과 관련이 있는 것이 아닌가 한다.

3. 옛이야기 캐릭터의 재해석 사례 고찰

1) 성격·동물 캐릭터의 재해석

옛이야기는 오늘날 어린이 독서교육, 창작동화, 출판과 영상, 디지털 미디어 산업분야에서 스토리텔링의 원천 콘텐츠로 주목받고 있다. 이와 관련된 연구를 보면, 박현숙, 노제운은 어린이들에게 옛이야기의 원형 들려주기, 독후활동 및 모둠활동을 통해 재현하는 작업의 중요성을 제기하였다.¹³ 염희경은 스토리텔링 소재로서의 옛이야기의 핵심이 민중성,

현장성, 보편성, 원형성에 있다고 하며, 이러한 원리에 기초하여 옛이야기를 창작동화, 문화콘텐츠의 원천소스로 활용하자고 하였다.¹⁴ 오늘날 창작동화 및 문화콘텐츠 산업계에서 주목하는 옛이야기 캐릭터는 ‘신격’이다. 요즘 도깨비, 마고할미, 바리공주 등은 소원성취 판타지¹⁵에 적합한 신격 캐릭터로 주목받고 있는데, 그중에서도 ‘도깨비’는 옛이야기 제재수용과 현대적 변용 면에서 가장 성공적인 사례로 파악된다. 도깨비설화의 성격, 창작동화의 도깨비 민담의 수용과 변용 사례, 새로운 도깨비 서사 창작방안에 대한 연구사례를 고찰하면 다음과 같다.

엄희경의 분석에 의하면, 유은실의 『우리 집에 온 마고할미』(바람의아이들, 2005)는 창조여신 마고할미를 현대의 일상에 불러냄으로써 현대사회에서 신화는 어떤 모습을 하고 있는지, 어린이들에게 신화는 어떤 의미를 불러일으킬 수 있는지를 생각하게 하는 작품이다. 신주선은 『으랏차차 도깨비죽』(창비, 2010)에서 전통의 민속신앙을 바탕으로 옛이야기의 발랄함을 이으면서 인간과 자연의 관계 문제를 깊이 있게 다루었다. 황선미는 『샘마을 몽당깨비』(창비, 1999)에서 옛이야기의 여러 모티프를 적절히 결합해 이야기의 재미를 살리면서도 환경과 생명, 구원의 철학을 자연스레 담아내며 옛이야기를 창조적으로 변용하였다.¹⁶

13 박현숙, 「사라져가는 이야기판의 새로운 길 찾기-어린이 대상 ‘옛이야기 들려주기’ 활동 사례를 중심으로-」, 『비교민속학』 47, 비교민속학회, 2012, 517~566면; 노재운, 「옛이야기의 의미와 가치의 생산적 수용을 위한 수업 사례 연구」, 『동화와 번역』 26, 건국대 동화와번역연구소, 2013, 61~109면.

14 엄희경, 「현대동화의 과제, 옛이야기의 창조적 변용」, 『창비어린이』 8-2, 창작과비평사, 2010, 60-62면.

15 소원성취 판타지라는 용어는 원종찬이 제시한 것으로, 나이 어린 아이들의 꿈을 대변하는 서사방식을 의미한다. 소원성취 판타지는 비록 공상의 형태일망정 하나의 탈출구를 제공해주어, 억압된 성정의 숨을 틔우면서 어린이의 생명력을 고양한다.(원종찬, 「판타지 창작의 현재」, 『한국 아동문학의 쟁점』, 창비, 2010, 232면.)

16 엄희경, 앞의 논문, 47~49면.

장수민은 1990년대 이후 출간된 9편의 중·장편동화를 대상으로 하여 동화에 나오는 도깨비 캐릭터 유형을 분석하여 창조적 계승을 위한 캐릭터 창작방향을 논의하였다. 그는 도깨비의 특수성을 전통성, 민중성, 신이성으로 나누고 이것이 동화에서 전통적 인물, 현대적 인물, 변형된 인물로 나타나는데, 현대적 인물은 민중적 성격을 띠며, 변형된 인물은 신이성을 띤다고 하였다.¹⁷ 최은경은 권정생의 『팔푼돌이네 삼형제』(1991), 이현주의 『아기 도깨비와 오토제국』(1991), 황선미의 『샘마을 몽당깨비』(1999)을 대상으로, 장편동화에 그려진 도깨비 캐릭터의 특징을 분석하고 성과와 한계를 평가하였다.¹⁸ 장지혜는 권정생의 동화 『팔푼돌이네 삼형제』에 나타난 도깨비를 연구하였고¹⁹, 이영희는 강준영의 연작동화 『열두 고개의 도깨비』(1982)가 전통적 도깨비 설화를 수용하여 장편동화로 창작되었음을 밝히고, 도깨비 설화가 아무런 수고 없이 벼락부자가 되는 것이 아닌, 성장서사에 변용되었음을 비평하였다.²⁰ 허명남은 1990~2007년 간 도깨비를 제재로 해 발표된 30편 동화를 분석한 결과, 우애, 효도, 성실성을 강조했던 주제가 창작동화에서는 정서적 풍요로움의 추구, 소외된 어린이에게 희망과 용기를 주는 의미, 나쁜 습관을 고쳐주기 위한 의미로 변용되었음을 파악하였다.²¹ 정진희는 도깨비를 제재로 한 40여 편의 창작동화를 분석하여 도깨비 캐릭터가 창조적으로 수용되고

17 장수민, 「동화의 도깨비 인물 연구」, 건국대 동화미디어창작학과 석사논문, 2011, 10~56면.

18 최은경, 「장편동화에 나타난 도깨비 캐릭터 연구」, 『아동청소년문학연구』 12, 한국아동청소년문학학회, 2003, 177~205면.

19 장지혜, 「권정생 동화에 나타난 도깨비 연구: 『팔푼돌이네 삼형제』를 중심으로」, 인하대 한국학과 석사논문, 2014, 10~80면.

20 이영희, 「강준영 동화의 도깨비이야기 수용양상 연구: 『열두 고개의 도깨비』를 중심으로」, 단국대 문창과 석사논문, 2018.

21 허명남, 「한국 창작동화의 도깨비민담 수용양상과 의미 연구」, 부경대 국문과 석사논문, 2008, 7~86면.

변용되었음을 평가하였다.²²

권영품은 도깨비 민담을 활용하여 도깨비 판타지 창작과정을 논문으로 제시하였다. 그는 ‘도깨비 판타지’의 스토리텔링을 주제로, “도깨비가 현대에 존재한다면 어린이들의 욕망을 환상적으로 성취시켜주며 심리적 만족감을 채워줄 존재가 될 것”이라고 하였다. 또한 우리나라 판타지와 도깨비 창작동화들이 간과한 지점을 포착하여 창작의 방향을, 첫째, 인간의 조력자가 아닌 도깨비를 주인공으로 한 도깨비만의 서사를 만들어야 하는 것, 둘째, 옛이야기에 갇힌 도깨비가 아닌, 지금, 여기의 어린이들이 공감하고 동일시 할 수 있는 ‘현대의 옷을 입은 도깨비 서사’를 만들어 보는 것, 셋째, 도깨비 캐릭터의 획일화, 전형화에서 벗어나 다양한 내면을 가졌으면서도 도깨비 설화에서 볼 수 있는 도깨비의 본질과 개성을 살릴 수 있는 인물을 찾는 것으로 제시하였다.²³ 옛이야기에서 도깨비는 무서운 괴물 같지만, 사람들에게 도움을 주고, 보상으로 해주는 조력자이기도 하다. 오늘날 도깨비를 조력자가 아닌, 신이한 능력이 있지만 불안 요소를 안고 있는 주인공으로 내세우며, 스스로 성장하고 사랑도 하며 인간사와 다양하게 얽히는 캐릭터로 재해석하는 등 자기서사를 부여할 수 있다면 도깨비 캐릭터는 새롭게 태어날 수 있을 것이다.

현재 도깨비 이야기 스토리텔링의 최고봉은 김은숙 극본의 드라마 「쓸쓸하고 찬란하神 도깨비」(tvN 16부작, 2016.12.2.~2017.1.21)일 것이다. 김은숙은 이 드라마에서 인간을 도와주는 신격으로 저승사자, 삼신할매, 칠성신과 함께 도깨비 캐릭터를 창조적으로 그려냈다. 설화 속 도깨비는 주로 괴물과 같은 이미지였지만, 드라마에선 다양한 능력을 갖춘 전지전

22 정진희, 「한국 도깨비 동화의 형성과 변형 양상연구」, 한양대 국문과 박사논문, 2009, 14~158면.

23 권영품, 「장편판타지 동화 ‘반도깨비 군’ 창작과정과 실제」, 춘천교대 교육대학원 석사논문, 2011, 16~91면.

능한 신으로서 묘사되고 있다. 드라마 「도깨비」는 한을 지니고 있으나 단순히 저주를 푸는 도깨비가 아닌, 멋지고 인간다우면서도 초월적 능력이 있는 도깨비가 ‘사랑’을 통해 성장하고, 마침내 저주를 풀어내는 서사를 그렸다. 드라마 「도깨비」는 한국 민담의 신격인 도깨비를 제재로 하여 스토리텔링에 성공한, 매우 드문 경우다. 이 드라마의 흥행은 우리나라도 얼마든지 옛이야기를 바탕으로 매우 새로운 감각의 판타지를 만들어낼 수 있다는 가능성을 보여주었다.

이외에도 김소윤은 한국의 거인설화, 그 중에서도 특히 제주도 설문대 할망 전설을 활용하여 ‘영주도전기: 거인들의 섬’이라는 디지털 스토리텔링을 기획하고, 그에 따른 이미지들을 제시하였다.²⁴ 이 연구는 설화자료의 수집과 종합적 해석을 바탕으로 새로운 주제로 거인 스토리텔링을 제안하고 컨셉을 디자인하였다는 점에서 흥미롭다.

옛이야기에서 일관되게 사랑받아 왔던 ‘호랑이’ 캐릭터는 창조적 해석과 변용이 가능한 걸까? 이는 박윤규 장편동화 『산왕 부루』(2002)에서 그 가능성과 제한성을 볼 수 있다. 『산왕 부루』는 호랑이 및 동물들이 주인공인 동화로, 지리산에서 태어난 아기 호랑이 ‘부루’가 아버지를 잃고 살아남고 산왕의 자리에 오르기 위해 한라산에서 백두산까지 휴전선을 넘나드는 여정을 인간 위주의 시각에서 벗어나 동물의 입장과 시선으로 그려냈다. 동화에서는 지리산의 마지막 호랑이 ‘부루’가 남과 북으로 끊어진 백두대간을 힘차게 다시 잇는 내용을 통해 남북통일의 아이코너로 형상화되었다. 아기 호랑이의 성장서사를 통해 국토의 분단과 통일현실을 그리려 한 시도는 흥미롭고 성공적인 점도 볼 수 있지만, 다소 작위적인

24 김소윤, 「한국 거인설화를 기반으로 한 스토리텔링/컨셉디자인 연구: ‘제주도 설문대 할망 전설’을 중심으로」, 국민대 테크노디자인전문대학원 석사논문, 2010, 1~103면.

점이 느껴지기도 한다.

김경희는 옛이야기 <은혜를 모르는 호랑이>를 제재로 해 1980년대 이후에 재창작된 그림책과 멀티미디어 작품들을 대상으로 서사의 변이와 매체의 양상을 점검하고 전망을 제시하였다. 그는 현대에 재창작된 그림책과 멀티미디어는 다양한 볼거리와 흥미를 끌 수 있는 요건이 있지만, 옛이야기에 대한 충분한 이해를 기반으로 한 재해석이나 고민 없이, 오히려 옛이야기 서사를 다른 매체와 결합시키면서 서사를 왜곡하여 해석하는 일이 빈번하게 발생하고 있다는 점을 비판하였다.²⁵ 필자는 그림과 멀티미디어 기술이 부족해서 멋진 호랑이 캐릭터 작품이 나오지 않는 것이 아니라는 저자의 생각에 동의한다. 김은숙 극본의 드라마 「도깨비」는 옛이야기를 차용한 서사 창작 및 캐릭터 해석에 대한 우리의 기대치를 높여 놓았고, 첨단 CG기법을 활용한 드라마 제작의 사례를 보여주었다. 그런데 세계 어느 나라보다 호랑이 서사가 많다고 하는 한국에서, 「라이언 킹」(디즈니, 1994, 2019)과 같은 재미와 교훈성을 갖춘 호랑이 서사의 창작은 불가능한 걸까?

한국인들은 왜 유독 사나운 맹수 호랑이를 옛이야기의 주인공으로 내세워 온 것일까? 옛이야기에서 호랑이는 맹수가 아닌, 신적인 존재, 또는 친근하거나 어리석게 희화된 존재로 그려져 왔다. 옛이야기의 작가들은 약자인 동물 및 사람이 무서운 호랑이와 싸우면서 지혜롭고, 이성적으로 극복하는 과정을 통해 교훈을 제시해왔다. 곧 한국 옛이야기에서 호랑이는 주인공이 아닌, 조력자나 극복대상으로서의 ‘큰 힘을 지닌 자’로서 그려져 왔던 것이다. 애니메이션 「라이언 킹」이나 「쿵푸 팬더」 시리즈, 드

25 김경희, 「옛이야기 <은혜를 모르는 호랑이>의 재창작 양상과 전망」, 『동남어문논집』 45, 동남어문학회, 2018, 25~48면.

라마 「도깨비」 등의 성공 사례를 볼 때, 한국의 호랑이 서사 역시 호랑이 옛이야기들에 그려진 모티프, 스토리, 호랑이의 속성 등을 활용해 호랑이를 주인공으로 한 성장서사를 그려내는 방향이 한 답이다. 호랑이를 어떻게 인격화된 존재로 그려낼 수 있을까? 우리 주위에는 「단군신화」에서처럼 호랑이가 신과 사람과 공존하는 이야기도 있고, <해와 달이 된 오누이>처럼 인간을 괴롭히는 존재로 그려진 호랑이도 있고, 박윤규의 『산왕 부루』처럼 아기호랑이가 산왕으로 성장하는 이야기도 있다. 이보다 더 멋진 이야기를 만들어내는 것은 결국 박윤규, 김은숙을 비롯한 작가들의 몫이다. 작가를 비롯해 옛이야기 연구자, 기획자들이 힘을 모아 토끼, 호랑이를 포함한 한국 동물 캐릭터에 대해 공부하고 서사를 만들어 세계적인 동화, 애니메이션, 드라마, 게임을 제작할 수 있기를 기대한다.

2) 여성 캐릭터의 재해석

연구자들은 물론이고, 많은 문화산업 종사자들은 옛이야기에서 매력적인 여성 캐릭터를 발굴해내고자 애쓴다. 몇몇 연구자들은 한국 옛이야기에 그려진 여성상이 수동적, 피동적이라는 점을 지적하며 비판하였다. 옛이야기를 스토리텔링한다는 것은 그저 과거의 이야기를 신기한 듯 보여주거나 복고적으로 향유하려는 것이 아니다. 그 점에서 한국 옛이야기에 그려진 여성 캐릭터를 깊이 있게 이해하고, 비판적 해석을 통해 새롭고 현대적인 여성 캐릭터를 창조해내려는 몇몇 연구자들의 시도는 진지하게 느껴진다.

김인성은 서정오의 『우리가 정말 알아야 할 우리 옛이야기 백가지 1,2』

(현암사)에 실린 160편 작품에서 주인공 유형을 분석하고, 그중 <우렁각시>, <바리공주>, <선녀와 나무꾼>에 그려진 여성상을 심층분석하였다.²⁶ 김인성이 해석한 ‘우렁각시’는 농부의 조력자이자 결여를 충족시켜 주는 동반자의 구실을 하는 헌신적 존재이다. 이러한 모습은 남성들의 환상성이 반영된 것이라고 하였다. ‘바리공주’는 버림받았음에도 부모를 위해 여정을 떠나 과제를 수행한다. 바리공주가 보여주는 효성 혹은 희생과 인내는 강요된 여성성이 아니다. 이것들은 자신의 정체성을 확인하고 자아를 실현하는 과정에 유효하게 작용하여, 결국 바리공주는 별이 되거나 영혼을 저승으로 안내하는 신이 된다. 이러한 영웅적 변모는 여성들의 욕망을 내재하고 있다고 하였다. ‘선녀’는 타인(나무꾼)의 계획에 의해 지상에 유폐된 존재다. 날개옷을 잃어버리는 사고를 당한 선녀는 무기력하지만, 자기정체성인 날개옷을 되찾아 천상으로 회귀한 뒤에는 주체적 모습을 보인다. 선녀의 능력은 나무꾼의 수동적인 모습과 무능력에 대비되어 더욱 두드러진다. 옛이야기 속의 여성주인공들은 남성에게 비해 능력과 미모를 갖춘 경우가 많다. 남녀공동주인공인 경우에는 특히 그러하다. 김인성은 한국 옛이야기에 여성주인공이 출현빈도는 적지만 강한 인상을 남기는 것이 이 때문이라고 하였다. 이상의 내용이 김인성이 우렁각시, 바리공주, 선녀 캐릭터를 비판적으로 해석해낸 결과다.

요즘 페미니즘 평론가들은 <나무꾼과 선녀>의 ‘나무꾼’을 납치혼을 행한 남자로 해석하여 이 작품이 비교육적이라고 비판하기도 한다. 이런 관점을 취할 때조차도, 필자는 ‘선녀’를 비롯해 우렁각시, 바리공주의 여성상을 재해석할 여지가 있다고 생각한다. 현대에 이르기까지 오랜 시간 동안 여성들은 차별받고 억압된 삶을 살아 왔다. 그렇기에 우리는 한문

26 김인성, 앞의 논문, 1~45면.

고전과 군지·읍지, 옛이야기, 야담·소화 등에서 적극적이고 진취적인 삶을 살았던 여성을 발굴하고 스토리텔링 할 필요가 있다. 하지만 이런 방법 외에도, 차별받고 억압받았던 옛이야기의 여성 캐릭터에서 고통과 인고의 단면을 포착하여 성장·성취의 여성상으로 변용하는 방법으로도 새로운 여성 캐릭터를 창조할 수 있다. 김인성의 말처럼, 옛이야기 속의 여성주인공들은 남성에 비해 능력과 미모를 갖춘 경우가 많다.

옛이야기의 여성 캐릭터 중에서 어떤 이름이 매력적인지 떠올리면, 단연 ‘춘향’이 맨 앞에 있다. 춘향은 사랑과 지조와 발랄함, 당돌함을 연상케 하는 한국의 대표적 여성 캐릭터이다. 역사적 인물로는 결단력과 지혜와 내조를 상징하는 평강공주, 부덕과 자유를 보여준 신사임당, 비극적 시인 허난설헌, 낭만주의자 황진이, 자선가인 제주 여인 만덕, 여성 실학자 빙허각 이씨 등이 있고, 옛이야기의 주인공으로는 효녀 지은, 선녀, <조신>의 태수의 딸, 호랑이 동족을 대신해 자신을 희생하고 김현에게 순정을 바친 호랑이 처녀 등이 있고, 소설의 주인공으로는 심청, 박씨 부인, <구운몽>의 여덟 여인들, 여성영웅소설의 주인공 등이 있고, 보조적 인물로 허생의 아내, 뽕덕이, 향단이, <배비장전> 등의 기생, 연암의 <열녀함양박씨전>에 등장하는, 자식들을 위해 인고의 세월을 보낸 어머니, ‘열(烈)을 증명하기 위해 기꺼이 목숨을 던진 수많은 열녀 등 수없이 많다. 이러한 인물들이 등장하는 이야기를 공부하고, 이들의 이름과 행적, 스토리, 정서를 활용한다면, 오늘날 우리는 새로운 이야기를 만들어 낼 수 있다. 차별적인 환경에서 우월한 외모와 재주, 능력을 지닌 여성이 상대적으로 모자란 남성을 독려하거나 활용하여 성공적인 삶을 성취하는 모습으로 그리는 것도 나쁘지 않을 것이다.

박순용은 2000년 이후 발행된 우리나라 옛이야기 그림책을 분석하여

구비문학의 특성, 그림책의 다시쓰기 양상, 그림 속의 여성상의 특징을 검토하였다. 그는 글 작가들이 ‘다시쓰기’를 통해 구비문학 속의 여성상을 답습하지 않고 진전된 해석을 하였으며, 그림 작가들이 그린 여성상을 통해서는 ‘주체적으로 운명을 개척하는 주인공들의 등장’, ‘여성의 아름다움의 재발견’, ‘남성이 주도하는 사회에 대한 도전 정신’을 발견할 수 있다고 평가하였다.²⁷ 시각디자인 전공자의 관점에서 옛이야기 그림책에 대해 ‘옛이야기 원작-그림책의 다시쓰기-그림’의 관계를 종합적으로 평가하고, 그림책 제작자들의 교류와 대화의 필요성, 새로운 표현양식의 개발 필요성을 언급한 것은 흥미롭다.

한국 옛이야기에서 그동안 놓쳤던 많은 여성들의 이름·역할·발언내용, 행동 및 성격을 기록·정리하고, 텍스트를 민담으로만 한정하지 않고 수필, 한문학, 고전소설, 역사기록 등을 포괄하는 넓은 의미의 고전 텍스트로 확장한다면, 새로운 여성 캐릭터 발견에 도움이 될 것이다. 또한 그러한 고전여성 캐릭터에서 오늘날 우리 사회가 처한 위기상황을 해결해 나가는 여성상을 창조해낸다면, 그 캐릭터는 애니메이션 「물란」(디즈니, 1998), 영화 「물란」(중국, 2009, 미국, 2020)에 그려진 화목란(花木蘭)²⁸ 못지않게 매력적 여성상으로 부상할 수 있을 것이다.

4. 아시아 캐릭터 활용 제언

한국사회는 더 이상 하나의 민족이나 한민족(韓民族)만 사는 곳이 아니

27 박순용, 「한국 옛이야기 그림책의 여성상에 관한 연구: 2000년 이후 출간된 그림책을 중심으로」, 홍익대 시각디자인과 석사논문, 2010, 33~82면.

28 화목란(花木蘭)은 중국 남북조시대(420~589년)의 전승 문예에 등장하는 여자 영웅이다.

다. 행정안전부 승인통계 자료인 ‘2017년도 외국인주민현황 조사’(2017.11.1. 기준) 결과에 따르면, 외국인주민은 총 1,861,084명이며, 이 중에서 한국국적을 취득하지 않은 1,479,247명 중 아시아인은 약91.2%(1,349천 명)이다.²⁹ 아시아 글로벌 사회, 다문화사회라고도 하는 오늘날 한국사회에서 옛이야기 캐릭터에 대한 관점도 새롭게 할 필요가 있지 않을까 생각한다. 옛이야기 연구방법 중 비교문학적 연구는 외국문학 작품을 아는 만큼 확장·심화될 수 있다. 옛이야기의 비교문학적 연구는 왜 하는가? 오랜 동안 인류학이나 민속학의 관점에서 진행되어 온 비교문학적 연구는 주로 자국문학과 타국문학 간의 같고 다름, 원전과 파생, 기원과 영향의 면을 연구의 주 관심사로 놓아 왔다. 하지만 한국과 인접한 (동)아시아 국가들의 옛이야기를 캐릭터와 콘텐츠의 관점에서 보면, 옛이야기의 비교문학 연구의 결론은 좀 달라질 수도 있다.

한국의 신데렐라 이야기라고 하는 『콩쥐팍쥐전』은 중국, 일본뿐 아니라, 필리핀, 베트남, 캄보디아, 인도네시아 등 많은 아시아 국가에도 비슷한 작품이 존재하고 있다. 베트남 사람들이 가장 재미있게 여기는 자국의 옛이야기로 <땀 감(Tăm Cám)>이 있다. 이 작품의 내용을 요약하면 다음과 같다.

리 왕조 때, 계모와 살던 레씨 성의 ‘땀’이라는 소녀가 이복동생 ‘감’과 함께 물고기를 많이 잡아오는 시합을 하는데, 감이 속임수를 써서 땀의 바구니에 있는 고기를 가로챘다. 땀이 슬퍼 울고 있는데, 부처님이 나타나 왜 우느냐며, 바구니에 봉고기 한 마리가 남아 있으니, 밥을 주어 크게 키우라고 한다. 땀이 연

29 ‘4.1. 국적별’, 《2017년 지방자치단체 외국인주민 현황》, ‘승인통계’, 행정안전부. www.mois.go.kr/fit/bbs/type001/commonSelectBoardArticle.do?bbsId=BBSMSTR_00000000014&nrtId=66841

못에 봉고기를 넣고 매일 불러 밥을 주며 크게 키우는데, 한 달 뒤 이를 눈치챈 꺄이 봉고기를 잡아먹는다. 연못가 닭이 “범씨 세 알만 주면 꺄이 있는 곳을 알려주겠다.”고 하자 꺄이는 닭에게 범씨를 주고, 닭은 거름더미 속에서 봉고기 꺄이를 찾아낸다.

부처님이 나타나 봉고기 꺄이를 4등분해 침대 네 다리 밑에 묻고 100일 뒤 파보면 소원을 이룬다고 한다. 그날에 파보니, 금은과 옷, 신발 한 켤레가 나오다. 꺄이는 매일 신발을 신고 물소를 모는데, 물소 발자국에 신발이 모두 젖어 물소의 뿔 위에 걸어두고 말리는데, 까마귀 한 마리가 신발 한 짝을 채가서 태자궁에 떨어뜨린다.

태자가 신발 한 짝을 가져오는 사람을 아내로 삼겠다고 한다. 꺄이가 가보겠다고 하니, 콩 두 가마니에서 검은 콩, 흰 콩을 가려내고 오라고 한다. 꺄이가 울고 있는데, 부처님이 나타나 두 마리의 비둘기로 하여금 콩을 고르게 한다. 꺄이는 새 옷을 입고 태자의 궁으로 가 신발을 내밀어 태자비가 되다. (후략)³⁰

이 뒤로 작품은 제법 길게 이어지는데, 꺄이가 계모에 의해 죽은 뒤 새가 되고, 새가 태자의 품에 갓다가 다시 꺄이에게 죽고, 새의 털에서 대나무 죽순이 나오고, 죽순에서 티나무가 자라 열매를 맺고, 한 노파가 열매를 받아가 자기 집 쌀 항아리에 넣어 보관하는데, 열매에서 꺄이가 나와 쌀 항아리에서 산다. 이는 ‘우렁각시’ 이야기와 접합된 것 같은 내용이다. 뒤에 꺄이가 노파를 통해 제사에 태자를 불러 꺄이와 태자가 재회하여 결혼한다. 궁으로 간 꺄이는 마지막에 꺄이를 속여 끓는 물에 들어가 죽게 하며, 그 살로 젓갈을 담가 계모에게 먹도록 하여 잔인하게 복수한다. 이로 보건

30 응웬 동찌 저, 전혜경 역, 「꺄이 꺄이」, 『특이한 베트남 사람 이야기』, 2013, 문예리.

대, <땀 값>은 여러 가지 화소가 복합되어 만들어진 이야기임을 알 수 있다. 필리핀의 <마리아와 계> 등의 옛이야기도 신데렐라 형 이야기인데, 한국이나 베트남 옛이야기와 비슷하면서도 다른 양상을 보인다.

필자는 한국을 포함해 아시아 옛이야기에서 주목할 만한 캐릭터 유형으로 크게 일곱 가지 유형의 캐릭터, 곧, 인간을 도와주는 존재로서의 ‘선한 신’ 캐릭터, 인간을 괴롭히는 무서운 존재로서의 ‘괴물’ 캐릭터, 그 문화권에서 가장 표상화된 대표적 ‘동물’ 캐릭터, 뛰어난 능력을 지니고 공동체를 위해 헌신하는 ‘영웅’ 캐릭터, 속이는 자, 간교한 자로서의 ‘트릭스터’ 캐릭터, 열악한 환경과 맞서 싸우며 성장·성취하는 ‘성장’형 캐릭터, 악인에게 괴롭힘을 받으며 연민과 구원의 대상이 되는 ‘신데렐라’ 캐릭터 등에 대해 고찰할 필요가 있다고 생각한다.

첫째 유형의 선한 신 캐릭터는 한국 옛이야기에서는 신선, 도사, 스님, 용왕, 도깨비, 삼신할미, 장승 등이 있는데, 이들은 구원자·조력자이자 징계자의 기능을 한다. 동아시아 옛이야기 속의 선한 신 캐릭터는 하늘, 부처, 힌두교의 신 등이 있다. 이들은 대개 선한 주인공을 도와주고, 악한 행동을 하는 인물들을 징계하는 역할을 맡는다. 선한 신이 등장하는 이야기들에서 주인공들은 착하고, 성실하며, 자신의 운명을 개척하려고 한다. 하지만 그들은 현실적 한계를 지니고 있어, 자신의 목표를 자력으로 이룰 수 없다. 이때 선한 신은 착한 주인공들이 자신의 한계를 이기고 인생 목표를 성취할 수 있도록 ‘구원자·조력자로서 도와줌으로써’ 서사 전개에 기여하고, 독자로 하여금 세계에 대한 낙관적 전망을 할 수 있도록 한다. 아시아 옛이야기에서 어떠한 선한 신 캐릭터가 인간의 일에 어떠한 방식으로 개입하는지 살펴보면 흥미로운 것이다.

둘째 유형의 괴물 캐릭터는 상식을 넘어서는 기괴한 면모를 지닌 채

실체적으로 움직이면서 혼란과 공포를 일으키는 모든 존재를 말한다. 괴물에 대한 이야기는 세계 어디에나 있으며, 먼 옛날부터 오늘날에 이르기까지 수많은 이야기가 전승되어 왔다. 한국에서는 구미호, 이무기, 도깨비, 서양에서는 거인, 신화 속의 괴물, 좀비, 늑대인간, 사탄(악마), 중국에서는 강시, 각종 요괴, 일본에서는 요호(妖狐), 텐구(天狗), 갓파(河童) 등 수많은 형태의 괴물이 세계 각국의 옛이야기 속에 전승되어 왔다. 최근에는 괴물이 게임이나 만화, 영화 등 다양한 매체로 재생산되며 사람들의 마음을 사로잡고 있는 것을 볼 수 있다. 이는 괴물이라는 존재에 사람들의 마음을 잡아당기는 무엇이 있음을 알 수 있다. 괴물은 세계질서를 위협하는 힘이자, 우리 곁에 존재하는 무서운 힘이며, 타자로서 징치와 배척, 포용과 공존의 대상이기도 하다. 아시아 옛이야기에서 괴물이 어떠한 모습과 능력으로 존재하며, 어떠한 방식으로 세상에 개입하는지 살펴보면 흥미로울 것이다.

셋째 유형인 대표적 동물 캐릭터는 어떤 공동체나 문화권에 가장 많이 생존하며 인간의 삶에 관련이 있으며, 문화적 기호로서 인간화·표상화된 옛이야기 캐릭터이다. 한국의 호랑이, 토끼, 늑대, 두꺼비, 제비 등, 일본의 원숭이, 여우, 참새, 동남아시아권의 원숭이, 악어, 물소, 코끼리, 여우, 사슴, 뱀, 독수리, 까마귀, 봉황새 등이 있다. 각 국가나 문화권에서 사랑받거나 빈번하게 등장하는 동물 캐릭터가 무엇이며, 이들에게 부여된 인간적 속성이나 상징성이 어떻게 만들어졌는지를 고찰하는 것은 흥미로운 일이 될 것이다.

넷째 유형인 영웅 캐릭터는 지혜·재주·능력이 뛰어나고 용감하여 보통 사람이 하기 어려운 일을 해낼 뿐만 아니라, 공동체, 또는 공동체적 가치를 보호하고 실현하기 위해 헌신하고 희생하는 유형의 캐릭터이다.

그리스로마 신화의 술한 신들은 말할 것도 없고, 세계 각처 신화의 주인공들은 영웅적 캐릭터의 시작이자 원형이 되는 캐릭터이다. 신화에 그려진 삼국시대의 고주몽, 박혁거세, 석탈해 등은 기이한 탄생을 하고, 자신만의 세계, 세계관을 지니고 있으며, 시련을 겪지만 신비한 능력과 지혜, 조력자들의 도움을 통해 마침내 자기의 세계를 건설한다. 한국의 영웅 캐릭터는 후대에 올수록 아기장수나 사명당, 유충렬, 을지문덕과 같이 민담, 소설, 전기문학 등에서 주로 그려지는데, 각 문화권에서 어떠한 유형의 영웅 캐릭터가 그려지는지 주목할 필요가 있다. 이야기에 대한 문화적, 산업적 관심이 증대하고 있는 현실에서 오늘날 각종 문화영역에서 가장 환영받고 있는 이야기는 ‘영웅 이야기’다. 다양한 문화콘텐츠 영역에서 영웅들은 끊임없이 발굴되고, 만들어지고, 스토리텔링되고 있다. 한국을 비롯해 아시아 옛이야기에 그려진 영웅 캐릭터를 주목하고, 이를 스토리텔링의 대상으로 활용할 방안을 모색해야 할 것이다.

다섯째 유형의 트릭스터(trickster) 캐릭터는 문화인류학에서 도덕과 관습을 무시하고 사회 질서를 어지럽히는 신화 속의 인물이나 동물 따위를 이르는 말이다. 트릭스터는 많은 원시 민족의 민간전승이나 신화에 나오는 중요한 존재로, 보통 문화영웅이라고 여겨지는 초자연적인 존재이다. 트릭스터는 속임수를 사용하는 중간적 존재이지만, 단순히 속이는 인물이 아니라 자신의 욕망과 목적을 위하여 트릭을 구사하는 자이다. 트릭스터(trickster)는 자신의 이익을 추구하거나 욕망을 충족시키기 위해 행동하는 자로 세계 문화 곳곳에서 그 흔적을 찾아 볼 수 있다. 이들은 예상치 못한 행동으로 엉뚱한 방향으로 서사를 이끌어 작품의 재미를 더해준다. 자신의 욕망에 충실한 모습, 때론 반사회적 모습으로 독자들에게 대리만족을 느끼게 할 수도 있고, 독특한 행동으로 평소에는 생각하지 못

한 사회문제에 대해 심오한 질문을 던지기도 한다.

트릭스터는 요즘 트렌디한 캐릭터다. 우리는 북유럽신화의 캐릭터를 주인공으로 한 영화 「토르」 시리즈, 미래도시에서의 선악 대결을 제재로 한 영화 「배트맨」 시리즈에서 사람들이 트릭스터 로키, 조커 캐릭터의 매력에 반응하는 것을 익히 보았다. 트릭스터는 전체 이야기와 주제를 흔들기도 하고, 이야기 속에서 잔재미를 주는 등, 이야기에 다양한 기여를 한다. 한국이나 아시아 옛이야기들에는 어떠한 트릭스터 캐릭터가 있을까? 한국의 봉이 김선달, 피 많은 소년, 반쪽이 등을 비롯해 짱뽕(베트남), 쥐사슴 깐칠(인도네시아), 키즈네·타누키·갓파(일본), 원숭이(필리핀 등) 등 아시아의 다양한 트릭스터 캐릭터의 성격과 서사에서의 기능 등을 고찰하면 흥미로울 것이다.

여섯째 유형의 ‘성장’형 캐릭터는 열악한 환경 속에서 고통을 받되, 신데렐라형 캐릭터와는 달리, 환경에 적극적으로 맞서 싸우며 성장·성취하는 인물형이다. 대부분의 성장형 캐릭터는 세상의 약자로서, 자신의 열악한 환경을 극복하기 위해 여행, 모험, 사랑의 행위를 한다. 그 과정에서 조력자를 만나 능력을 얻거나 성장하며, 결과로써 ‘부의 성취’, ‘높은 지위에 오름’, ‘결혼’ 등의 성취를 이룬다. 옛이야기로 한국 옛이야기의 <바보 온달>, <바리데기>, <오형제>, <유리왕>, <옹고집전>³¹, 등 일본의 <모모타로> 등의 주인공들이 그러한 캐릭터이다. 이 주인공들은 대체로 서민 출신이며, 서사의 범위가 자신의 문제를 해결하는 것에 그친다. 이 점에서 원래부터 능력이 탁월하고 비범한 영웅이나 공동체적 비전을 지니고 시련을 극복해가는 영웅적 인물과 차이가 있다. 옛이야기

31 김성환은 <옹고집전>에서 ‘성장’의 키 워드를 읽어내어 학생들의 삶에서 작용하는 옛이야기의 의미를 아동의 성장이라는 과정과 관련지어 고찰하였다(김성환, 「<옹고집전>을 활용한 아동 성장의 교육 방법 모색」, 『아동청소년문학연구』 20, 한국아동청소년문학학회, 2017, 255~288면).

의 대부분의 주인공은 소년, 청년인데, 그들은 조력자들의 도움을 통해 능력을 얻는다. 스스로는 성장하거나 변신할 힘이 없기 때문이다. 하지만 판타지 분위기의 <신데렐라>형 이야기와는 달리, 이 이야기에서 주인공들은 현실에서 끝까지 버티고 도전하여 성공하는 점이 차이점이고 이 점이 감동의 요소가 되는 것으로 보인다. 조력자는 보통 초월적 존재로 설정된다. 한국을 비롯한 아시아의 다양한 성장형 캐릭터의 성격과 서사에서의 기능 등을 고찰하면 흥미로운 것이다.

일곱째 유형인 신데렐라형 캐릭터는 착하며 악인에 의해 고통 받고 있는데, 현실해결 능력을 지니지 못한 캐릭터이다. 이 캐릭터는 스스로 일어서거나, 악인과 맞서 싸우는 행동은 하지 못한다. 그래서 이들은 ‘연민’의 대상이 되며, 조력자를 만나 부당한 상황에서 구원받고 보상받는다. 이 ‘수동성’이야말로 성장형 캐릭터와 대별되는 요소이다. 한국 옛 이야기에서는 ‘홍분놀부’, ‘콩쥐팥쥐’가 이 유형의 캐릭터이며, 일본, 중국을 비롯해 필리핀, 인도네시아, 베트남 등 동남아시아권에도 수많은 신데렐라 캐릭터가 존재한다. 이들은 대개 남성 중심적 사회에서 양부모에게 학대받는 여성, 버려지거나 방치된 ‘소녀’인 경우가 많다. 한국을 비롯한 아시아의 다양한 신데렐라형 캐릭터의 성격과 서사에서의 기능 등을 고찰하면 흥미로운 것이다. 또한 신데렐라형 캐릭터와 조합을 이루는 구원자(조력자) 캐릭터, 악인 캐릭터에 대해서도 같이 조사할 필요가 있다. 악인은 대개 계모가 많은데, 이들은 자신의 욕망과 욕심 때문에 과한 악행을 저지른다. 악인은 동정의 여지가 없으며, 처절하게 응징을 받는다. 신데렐라 형 캐릭터를 돕는 조력자(구원자)는 보통 신적 능력을 가지고 있는데, 동물(소, 개, 물고기 등)이나 영적 존재(요정, 엄마의 환생 등)의 모습을 하고 있으며, 고통 받는 주인공을 구해주고 악인을 응징하는 기능을 담

당한다. 이들은 요술, 마법, 또는 현실의 강한 권력으로 악인을 찍어 누르듯 처벌함으로써 불쌍한 주인공을 구원하며, 이러한 스토리가 독자들에게 심미적 카타르시스를 제공한다.

자국(또는 각국) 옛이야기의 원형 자료를 그대로 읽거나 아이들에게 들려주는 것도 옛이야기의 향유방식이지만, 비슷하면서도 차이가 있는 아시아의 옛이야기 작품들에서 서사와 캐릭터를 파악·재구하여 새로운 서와 주제로 엮어내는 것도 옛이야기 스토리텔링의 한 방식이 될 수 있다. 한국의 작품을 중심으로 할 수도 있고 다른 나라의 작품이 중심이 될 수도 있지만, 아시아 각국의 옛이야기에서 공통 제재 및 유형의 작품들을 조사하여 아시아 캐릭터를 개발하는 것은 흥미로운 일이 될 것이다.

4. 맺음말

이 연구는 근대 옛이야기에서부터 해방 이후 오늘날에 이르기까지 옛이야기의 전승과 캐릭터의 변모양상을 고찰하고자 하였다. 이 논문에서는 옛이야기와 캐릭터를 키워드로 하여 세 가지 논점에 대해 고찰했는데, 첫째, 근대 시기의 옛이야기에서 해방 이후 현재까지 옛이야기의 주요 캐릭터의 변모양상, 둘째, 2000년대 이후 옛이야기 캐릭터의 재해석 사례, 셋째, 아시아 캐릭터의 활용이 그것이다.

근대 옛이야기에서 공통되며 주목되는 ‘인물’ 캐릭터는 바보, 의좋은 형제, 욕심 많은 형과 착한 동생과 탐욕스런 중 형상이다. 피 많은 아이, 외족이, 효자, 흑부리 영감, 나무꾼, 흥부와 놀부, 트릭스터 형상도 자주 등장하였다. 대표적 ‘동물’ 캐릭터는 ‘호랑이’이며, 이와 짝을 맞춰 ‘토끼’

도 비중 있게 그려졌다. 이외에도 거북이, 여우, 두꺼비, 사슴, 까투리, 원숭이, 개 등이 동화의 동물 제재로 쓰였다. 대표적 ‘신격’ 캐릭터는 도깨비이며, 용왕, 선녀, 신선이 빈번하게 등장하였다.

해방 이후 출간된 옛이야기 목록과 비교해본 결과, 근대 옛이야기에는 문헌설화나 신화, 전설에서 선집한 작품들이 적지 않았는데, 해방 이후에는 특정한 지역과 지명, 인명, 사건을 제재로 한 작품들이 대부분 사라지고, 재미있는 민담 작품 위주로 정착했음을 알 수 있었다. 또한 고전소설 작품, 서사무가에 바탕을 둔 캐릭터가 1990년대 말 이후 옛이야기 캐릭터로 편입되는 양상을 볼 수 있었다. ‘바보’, ‘탐욕스러운 중’ 캐릭터는 근대 시기에만 인기 있었던 유형이었으며, 해방 이후에는 호랑이, 도깨비, 토끼, 흑부리 영감, 은혜 깊은 두꺼비(까치) 등이 상위 랭킹을 차지하고 있음을 알 수 있었다.

필자는 2000년대 이후 옛이야기 캐릭터의 재해석 사례와 활용방안에 대해, 첫째, 도깨비를 중심으로 한 신격 캐릭터의 발굴과 스토리텔링, 그리고 ‘호랑이’, ‘토끼’를 포함해 한국적 동물 캐릭터의 재해석한 양상을 파악하고 스토리텔링이 필요함을, 둘째, 옛이야기 속 여성 캐릭터의 재해석과 스토리텔링이 필요함을 말하였다. 그동안 놓치거나 잊고 있었던 옛이야기 속의 많은 여성들의 이름, 역할, 대사와 행동을 기록·정리하고, 이를 심도 있게 이해·해석하여 새로운 옷을 입힌 여성 캐릭터를 개발해야 할 것이다.

필자는 또한 아시아 각국의 옛이야기들을 비교연구하여 공통적 제재를 지닌 아시아 캐릭터, 곧 선한 신 캐릭터, 괴물 캐릭터, 동물 캐릭터, 영웅 캐릭터, 트릭스터 캐릭터, 성장형 캐릭터, 신데렐라형 캐릭터 등의 발굴·활용 방안을 제안하였다.

이 연구는 옛이야기 캐릭터의 통시적 고찰을 통해 일련의 변화 양상을 파악하고, 신격·동물 캐릭터, 여성 캐릭터, 아시아 캐릭터의 재해석과 활용방안을 제언했음에도 불구하고, 구체적인 활용 방법에 대해서는 여전히 미흡한 점이 있다. 이에 대해 학계 연구자와 일선에서 창작활동을 하시는 작가 선생님들께 질정과 조언을 구하며, 후속연구를 통해 좀 더 구체화된 연구결과를 제시할 것을 기약한다.

참고문헌

1. 논문

- 권영품, 「장편판타지 동화 ‘반도깨비 곤’ 창작과정과 실제」, 춘천교대 교육대학원 석사논문, 2011, 16~91면.
- 권혁래, 「근대 한국 전래동화집의 문예적 성격 고찰」, 『한국문학논총』 76, 한국문학회, 2017, 49~86면.
- 김경희, 「옛이야기 <은혜를 모르는 호랑이>의 재창작 양상과 전망」, 『동남어문논집』 45, 동남어문학회, 2018, 25~48면.
- 김광식, 「조선총독부 학무국 ‘전설 동화 조사’ 보고서를 활용한 『조선동화집』의 개작 양상 고찰」, 『고전문학연구』 48, 한국고전문학회, 2015, 35~64면.
- 김광식·이시준, 「다나카 우메키치와 조선총독부편 『조선동화집(朝鮮童話集)』 고찰」, 『일본어문학』 61, 일본어문학회, 2013, 221~240면.
- 김상한, 「<옹고집전>을 활용한 아동 성장의 교육 방법 모색」, 『아동청소년문학연구』 20, 한국아동청소년문학학회, 2017, 255~288면.
- 김소윤, 「한국 거인설화를 기반으로 한 스토리텔링·컨셉 디자인 연구: ‘제주도 설문대 할망 전설’을 중심으로」, 국민대 테크노디자인전문대학원 석사논문, 2010, 1~103면.
- 김영순, 「일본 동화 장르의 변화 과정과 한국으로의 수용-일본근대아동문학사 속에서의 흐름을 중심으로-」, 『아동청소년문학연구』 4, 한국아동청소년문학학회, 2009, 31~65면.
- 김인성, 「한국 옛이야기의 주인공 연구: 여성상을 중심으로」, 중앙대 석사논문, 2013, 1~45면.
- 노제윤, 「옛이야기의 의미와 가치의 생산적 수용을 위한 수업 사례 연구」, 『동화와 번역』 26, 건국대 동화와번역연구소, 2013, 61~109면.
- 박순용, 「한국 옛이야기 그림책의 여성상에 관한 연구: 2000년 이후 출간된 그림책을 중심으로」, 홍익대 시각디자인과 석사논문, 2010, 33~82면.
- 박현숙, 「사라져가는 이야기판의 새로운 길 찾기-어린이 대상 ‘옛이야기 들려주기’ 활동 사례를 중심으로-」, 『비교민속학』 47, 비교민속학회, 2012, 517~566면.
- 엄희경, 「현대동화의 과제, 옛이야기의 창조적 변용」, 『창비어린이』 8-2, 창작과비평사, 2010, 60~62면.
- 이영희, 「강준영 동화의 도깨비이야기 수용양상 연구: 『열두 고개의 도깨비』를 중심으로」, 단국대 문창과 석사논문, 2018, 23~91면.

- 이지호, 「옛이야기와 서사 장르 체계」, 『아동청소년문학연구』 6, 한국아동청소년문학학회, 2010, 103~109면.
- 장수민, 「동화의 도깨비 인물 연구」, 건국대 동화미디어창작학과 석사논문, 2011, 10~56면.
- 장지혜, 「권정생 동화에 나타난 도깨비 연구: 『팔푼돌이네 삼형제』를 중심으로」, 인하대 한국학과 석사논문, 2014, 10~80면.
- 정우영, 「초등국어과 옛이야기 교육 연구」, 부산대 국어교육과 박사논문, 201, 40~57면.
- 정진희, 「한국 도깨비 동화의 형성과 변형 양상연구」, 한양대 국문과 박사논문, 2009, 14~158면.
- 조희웅, 「일본어로 쓰여진 한국설화/한국설화론」, 『어문학논총』 24, 국민대 어문학연구소, 2005, 1~26면.
- 최은경, 「장편동화에 나타난 도깨비 캐릭터 연구」, 『아동청소년문화연구』 12, 한국아동청소년문학학회, 2003, 177~205면.
- 허명남, 「한국 창작동화의 도깨비민담 수용양상과 의미 연구」, 부경대 국문과 석사논문, 2008, 7~86면.
- 허원기, 「한국 호랑이 이야기의 현황과 유형」, 『동화와 번역』 5, 건국대 동화번역연구소, 2003, 99~120면.
- 《2017년 지방자치단체 외국인주민 현황》, ‘승인통계’, 행정안전부.

2. 단행본

- 권혁래, 『일제강점기 설화·동화집의 성격』, 고려대 민족문화연구원, 2013.
- 원종찬, 「판타지 창작의 현재」, 『한국 아동문학의 쟁점』, 창비, 2010, 232면.
- 응웬 동찌 저, 전혜경 역, 「땀 값」, 『특이한 베트남 사람 이야기』, 문예림, 2013.
- 장덕순 외, 『구비문학개설』, 일조각, 1995, 70~74면.
- 최운식·김기창, 『전래동화 교육의 이론과 실제』, 집문당, 1998, 416~427면.

Abstract

A Study on the Transformation and
Application of Korean Fairy Tale's Characters

Kwon, Hyeok-rae
(Yong In University)

The point of this study is, first, the transformation of the fairy tale's character in the modern and contemporary period, and second, the reinterpretation and utilization of the fairy tale's character.

The characters that are common and notable in modern fairy tales are fools, righteous brothers, greedy elder brothers and good brothers, and greedy monks. The most famous animal characters are tigers and rabbits, while the most famous god character is goblin. The most frequently featured characters since the late 20th century are tigers and goblins, and various divine and extraordinary characters based on classic novels and book clerics are found to be incorporated into old stories.

Since the 2000s, there have been three ways to reinterpret and utilize fairy tale's characters. First, the excavation of a new character centered on goblins and reinterpretation of Korean animal characters, including storytelling, tigers and rabbits, are needed. Second, reinterpretation of female characters in fairy tales,

development of new female characters and storytelling are needed. Third, we need to find Asian characters with common themes through comparative studies of fairy tales from Asian countries.

- Key words : Korean Fairy Tale, Character(God·Animal·Women), Tiger, Goblin, Asian Character

- 논문접수일: 2019. 10. 31. / 심사기간: 2019. 11. 25. ~ 2019. 12. 6. / 게재 확정일: 2019. 12. 8.