

설화에 나타난 일본의 오니(鬼)와 한국의 도깨비 비교 연구*

이 광 형** · 김 금 숙***

■ 목 차 ■

I. 서론	IV. 계약 이행의 보상과 재난 극복의 해학
II. <배가 아픈 말>의 서사 구조	V. 결론
III. <도깨비와 싸워 이긴 소>의 서사 구조	

[초록]

이 논문의 연구 목적은 일본의 오니(鬼) 설화 <배가 아픈 말>과 한국의 도깨비 설화 <도깨비와 싸워 이긴 소>의 서사 구조를 비교함으로써 두 텍스트의 차이점을 분석하는 것이다.

<배가 아픈 말>과 <도깨비와 싸워 이긴 소>의 서사 구조는 인간-동물-환상물이 삼각관계를 이룬다는 점에서 유사하다. 두 설화의 차이는 인물의 직업, 동물의 종류, 환상물의 형상이 다른 데서 생겨난다. <배가 아픈 말>에서 마바리꾼은 말의 배 속에 1년 동안 숨겨 주면 말에게 10배의 힘을 주겠다는 오니의 제안을 수락하고 계약을 이행한다. 갓은 고난을 이겨내고 계약을 완수한 말과 마바리꾼은 오니의 힘으로 천하제일의 말과 짐꾼으로 거듭난다. <도깨비와 싸워 이긴 소>에서 농부는 배고픔에 지쳐 소를 팔아 양식을 구하러 장에 가는 길에 도깨비를 만난다. 소를 주지 않으면 잡아먹겠다는 도깨비에게 농부는 소와 싸워 이기라는 내기를 제안한다. 빨리 도깨비를 물리친 소는 집으로 돌아와 먼저 도망친 농부를 꾸짖고는 계속 한 집에서 농부의 극진한 대접을 받으며 생을 이어간다.

* 이 논문은 2020년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2020S1A5B8103665)

** 제1저자: 강원대학교 강원문화연구소 선임연구원. searok@kangwon.ac.kr

*** 교신저자: 상지대학교 한국어문학과 조교수. goldmine@sangji.ac.kr

두 설화를 삼각형의 욕망에 따라 분석하면 <배가 아픈 말>에는 뛰어난 능력 획득을 통해 신분 상승을 이루고자 하는 욕망이, <도깨비와 싸워 이긴 소>는 재난 극복의 해학을 통해 고단한 삶이나마 지속해 나가고자 하는 욕망이 드러난다.

주제어: 설화, 도깨비, 오니(鬼), <도깨비와 싸워 이긴 소>, <배가 아픈 말>, 환상물, 삼각형의 욕망, 재난

I. 서론

이 논문은 일본의 오니(鬼) 설화 <배가 아픈 말>과 한국의 도깨비 설화 <도깨비와 싸워 이긴 소>의 서사 구조를 비교함으로써 두 텍스트의 차이점을 분석하는 것을 목적으로 한다. 이를 통해 유사한 서사 구조를 지니고 있는 한국과 일본의 설화 속에 등장하는 도깨비와 오니가 어떤 차이를 지닌 존재인지를 규명하고, 나아가 한국의 도깨비 설화가 지니는 고유한 전통의 일면도 밝혀낼 수 있을 것이다.¹

현재 한국뿐만 아니라 전 세계적으로 드라마, 영화, 웹툰 등 대중문화 영역에서 판타지(fantasy) 서사가 큰 인기를 끌고 있다. 이런 판타지 서사 중 공상 과학물(science fiction)은 현대에 들어 고도화된 과학 기술 사회의 영향으로 새롭게 창조된 이야기로 볼 수 있다. 그런데 현재 창작되는 공상 과학물들도 대부분 과거의 서사 전통을 계승하고 있다. 예컨대 최근 웹툰, 웹소설에서 두드러지는 현상인 주인공의 ‘회귀’는 불교의 윤회담이나 김만중의 『구운몽』에서 그 기원을 찾을 수 있다. 일본의 오니나 한국의 도깨비 또한 최근에도 다양한 콘텐츠로 재생산되며 판타지 서사의 주요 캐릭터로 대중문화의 한 축을 형성하고 있다.²

¹ 주강현(2018)은 우리 전통 문화의 주요 현상들을 논의한 책의 한 항목인 ‘도깨비, 부릅뜬 눈으로 악귀를 쫓다’에서 도깨비의 기원과 정체가 여전히 학문적으로 명확하게 규명되지 못했지만 주로 벽사의 기능을 행사해 왔음을 강조한 바 있다. 그런데 이 글은 일제강점기를 거치며 일본의 오니가 한국의 도깨비로 둔갑하여 현재까지 전해지는 실정에 대한 비판으로 끝난다.

² 일본 오니가 과거부터 현재까지 다양한 캐릭터로 변용되는 양상에 대해서는 최정은(2014) 참조. 한국은 드라마 <도깨비>(2016-7, tvN)의 흥행 이후 대중문화 전 영역에서 도깨비와 같은 전통적 환상 캐릭터들의 영향력이 지속적으로 커지고 있으며 특히 웹툰에서 다양한 캐릭터로 재생산되고 있다. 일례로 현재 네이버 웹툰에 연재 중인 <전지적 독자 시점>(https://comic.naver.com/webtoon/list?titleId=747269&weekday=wed)에서는 주인공들의 회귀와 과제 수행을 통한 성장을 주도하는 환상적 창조물로서 ‘비행’처럼 친숙한 이름을 지닌

도깨비는 한국의 고전 문학과 전통 문화에서 특별한 지위를 차지하고 있는 인물 유형으로서 한국인에게 매우 친숙한 존재이다. 한국의 대표적인 문화 상징 중 하나이며, 한국인의 민속 신앙적 믿음의 대상이기도 하다. 도깨비는 설화에도 자주 등장하는 소재로서 다양한 유형의 도깨비 설화들이 현대에까지 전승되고 있다. 그만큼 도깨비에 대한 연구는 국문학, 민속학, 교육학, 문화콘텐츠 등 다양한 분야에서 오래전부터 꾸준히 이어져 왔다. 그중 하나가 다른 나라에서 도깨비와 유사한 성격을 지니는 존재들과 도깨비를 비교하는 연구이다.

나라마다 도깨비와 유사한 성격을 지니는 초자연적인 존재들이 있다. 일본의 오니, 중국의 도깨비, 서양의 고블린(Goblin)이 대표적인 예이다. 이들은 한국의 도깨비와 일면 유사하면서도 다른 부분들을 지니고 있는 존재들이다. 그래서 한국의 도깨비가 가지고 있는 고유한 특성을 좀 더 잘 이해하기 위해 도깨비와 다른 나라의 존재들을 비교하는 연구가 꾸준히 이어지고 있다.³ 그중에서도 일본 오니와의 비교 연구가 가장 많이 이루어지고 있다.

도깨비를 일본의 요괴와 비교하는 논의는 최인학(1979)에 의해 시작되었다. 그는 설화 속 도깨비와 바케모노(化け物)를 비교하였는데, 한국 설화에서는 거의 도깨비 하나로 통칭되는데 반해 일본 설화에서는 다양한 명칭의 존재가 등장하고 설화의 내용에 있어서도 상당한 차이를 보인다고 하였다. 바케모노는 오니(鬼), 텐구(天狗), 다이뉴도(大入道), 갑바(河童) 등을 모두 통칭한 것이다. 이러한 차이는 문화의 기층을 형성하는 대중의 문학적 취향이나 민간 신앙, 생활 감정 등의 차이가 반영된 것이라고 하였다. 김종대(2004)는 한국의 도깨비와 일본의 요괴를 비교하는 데 있어 선행되어야 할 질문들을 제기하였다. 우선 이 유형들을 유사한 속성에 근거해 비교하는 것이 무슨 의미가 있을지 고민해야 하고, 또 차이를 밝히는 데 있어서는 자연지리적 배경이나 인문적 사회적 배경의 차이, 그 과정에서 도깨비와 오니에게 자신들이 원하는 소망

도깨비들이 등장한다.

³ 한국 도깨비와 중국 도깨비를 비교한 대표적인 논의는 박기용(2001)의 연구이다. 그는 한국과 중국의 도깨비의 특징을 비교하여 도깨비에 대한 한국과 중국 두 나라의 민중의식을 규명하고, 도깨비 설화의 서사구조 분석을 통해 그 관련성을 밝히고자 하였다. 고블린과 도깨비를 비교 분석한 손달레(2012)는 크리스티나 로제티의 시 고블린 마켓(Goblin Market)에 묘사된 고블린들이 우리의 도깨비와 유사한 성격을 지닌 존재이며, 이들은 시대가 지나도 계속해서 이야깃거리가 되어 전승되고 있다고 하였다.

을 이룰 수 있는 기능까지도 부여하고 있는 점 등이 고려되어야 한다고 하였다. 김상한(2008)은 한국인은 도깨비의 양면성을 인정하면서도 대체로 도깨비를 인간으로 형상화하여 친근한 존재로 여기는 데 비해 요괴는 주로 일본인에게 대결의 대상으로 여겨진다고 보았다. 이를 통해 한국 문화 속에서 도깨비는 풍자와 해학, 금기시와 훈육 등 다양한 대상으로 기능하지만 일본 문화 속에서 요괴는 대부분 공포의 대상이며 금기시하는 대상임을 밝혔다. 그리고 이것이 도깨비와 요괴를 바라보는 인식뿐만 아니라 민족의 공동체 의식과도 관련된다고 보았다. 박기용(2010)은 일제강점기 교과서에 일본 오니의 형상과 유사한 도깨비 삽화를 게재한 이래 지금까지 국어 교과서에 표현된 도깨비의 모습이 일본 오니의 모습에서 크게 벗어나지 못하고 있음을 지적하였다. 이에 우리의 문헌과 설화집 등에 나타난 도깨비의 원형을 반영하고 우리의 정체성을 보여줄 수 있는 도깨비 형상을 만들어야 한다고 주장하였다.

이상의 연구들은 한국의 도깨비를 일본의 오니나 다른 요괴들과 두루 비교하면서 도깨비의 한국적인 특성을 밝히는 데 기여하고 있다는 점에서 의의를 지닌다. 그러나 대부분의 논의가 구체적인 설화나 문헌 자료를 바탕으로 한 비교가 아니다 보니 비교 과정 자체나 그것을 통해서 얻어진 결론들이 다소 추상적이고 모호한 경향이 있는 것도 사실이다. 권재선(2002)이 구체적인 설화를 바탕으로 도깨비와 오니에 대한 비교 분석을 시도한 바 있기는 하다. 그런데 그가 한국의 대표적인 도깨비 설화로 선택한 ‘개암 깨물고 도깨비 방망이 얻은 이야기’, ‘혹 떼러 갔다가 혹 붙인 이야기’가 도깨비의 한국적 특징을 대변하는 설화라고 보기는 어렵다⁴는 점에서 아쉬움이 남는다. 이에 본고에서는 유사한 서사 구조를 지니고 있으면서도 한국과 일본의 문화적 특징이 잘 드러나는 특정 설화 작품을 바탕으로 도깨비와 오니를 비교해 보고자 한다.

<배가 아픈 말>은 일본 이즈(伊豆) 지역에서 구전되는 설화로서 마바리꾼과 그의 말과 오니 사이에서 벌어지는 일을 중심으로 한 이야기이다. 그리고 <도깨비와 싸워 이긴 소>는 강원도 평창 지역에서 구전되는 설화로서 농부와 그의 소와 도깨비 사이에서 벌어지는 이야기를 담고 있다. 이 두 설화는 인간과 동물과 환상물의 삼각관계를

⁴ 이 두 설화는 <방이설화(旁旵說話)>로부터 이어진 매우 오랜 연원을 지닌 한국 전통 설화이기는 하지만 일본의 구전 설화인 ‘혹부리 영감’과도 동일한 유형의 설화이기 때문에 한국 도깨비의 특징을 보여주는 대표적인 설화로서, 또 일본 오니 설화와 비교하기 위한 대상으로서 선택되기에는 적절치 않은 면이 있다.

보여주는 이야기이면서 동시에 마바리꾼과 농부의 은근한 욕망을 보여주는 이야기라는 공통점을 지니고 있다. 그 욕망이 자기 안에서 자연발생적으로 생긴 욕망이라기보다 오니나 도깨비라는 욕망의 중개자를 통해 암시된 욕망이라는 점도 동일하다. 그러나 두 설화는 서사의 구체적인 내용이나 이야기를 풀어가는 방식에서는 차이를 보인다. 따라서 구체적인 설화 작품을 바탕으로 한국의 도깨비와 일본의 오니를 비교함으로써 두 설화의 차이를 드러내고 각각의 고유한 특징을 살피기에 적합한 작품이라 할 수 있다.

본고는 일본의 <배가 아픈 말>과 한국의 <도깨비와 싸워 이긴 소>의 서사 구조의 핵심이 인간-동물-환상물의 삼각관계라는 전제에서 출발하여 표면적인 유사성의 이면에 어떤 차이점이 내포되어 있는지 살펴보고자 한다. 우선 두 설화의 서사 구조를 정치하게 분석함으로써 각각의 삼각관계를 가시화하고 이후에 두 삼각관계의 내포적 의미가 무엇인지 분석해 보겠다. 두 서사의 삼각관계 구조를 비교 분석하고 주인공의 욕망을 읽어내는 과정에서 르네 지라르(R. Girard, 2001)의 삼각형의 욕망(désir triangulaire) 이론을 참고함으로써 두 설화의 차이—인물의 직업, 동물의 종류, 환상물의 형상 등의 차이에 담긴 의미를 천착해 볼 것이다.

II. <배가 아픈 말>의 서사 구조

일본 설화 <배가 아픈 말>은 일본 시즈오카현(靜岡縣) 이즈(伊豆) 지역에서 전승되는 설화로서 이즈 지역에서 전승되는 설화를 채록, 정리한 설화집 『伊豆の民話』에 수록되어 있다. 일본어 제목은 <あんばらやみの馬>인데, ‘あんばらやむ’는 유가시마의 방언으로 ‘복통을 앓다, 배탈이 나다, 갈비뼈가 아프다’ 등의 뜻이다. 즉 이 설화는 마바리꾼과 배 속에 들어간 오니로 인해 배 아픔을 겪는 말에 대한 이야기이다.

이 설화는 일본에서 전승되고 있는 설화이지만 현대 한국 사람들에게도 낯설지 않은 이야기이다. 소설가 이상(李箱)이 남긴 유일한 동화로 알려진 <황소와 도깨비>와 동일한 서사 구조를 지니고 있기 때문이다. <황소와 도깨비>는 많은 출판사에서 동화책으로 출간되었고 소설가 이상의 명성에 걸맞게 현재까지도 꾸준히 판매되고 있다.⁵ 전래동화 오디오북으로도 제작되어 판매되고 있고⁶, 동국대학교 영상대학원에

서 3D 애니메이션으로 제작하기도 하였다⁷. 이렇게 다양한 형태로 한국인들과 만나면서 이 동화의 서사는 한국인들에게 매우 익숙한 이야기가 되었다.

동화 <황소와 도깨비>는 1937년 3월 5일부터 9일까지 총 5회에 걸쳐 『매일신보(每日申報)』에 발표된 작품이다. 이 작품이 소설가 이상의 작품이라고 알려진 이유는 연재 첫 회에 작가 이름이 이상의 본명과 동명인 김해경(金海卿)으로 기재되어 있었기 때문이다. 이를 근거로 이 작품을 이상이 쓴 동화로 추정한 것이다.⁸ 그런데 두 번째부터 마지막 회까지의 연재본에는 작가 이름이 김해향(金海卿)으로 기재되어 있다.⁹ 그리고 이 동화는 1924년 일본 아동문예지 『아카이토리(赤い鳥)』에 발표된 도요시마 요시오(豊島與志雄)의 동화 <천하 제일의 말(天下一の馬)>과 내용이 거의 같다. 말이 황소로, 악마의 자식이 도깨비로¹⁰ 바뀌고 주인공의 이름이 진베이에서 돌쇠로 바뀌었을 뿐 이야기의 내용은 세부적인 부분까지 거의 동일하다. 그래서 김영순(2003)에 의해 <황소와 도깨비>가 순수 창작이 아니라 일본 동화의 번안작이라는 주장이 제기되었는데¹¹ 작품의 출판연대를 중심으로 추정해 보면 매우 일리 있는 주장이라고 할 수 있다.

⁵ 교보문고에서 현재 <황소와 도깨비>라는 제목으로 판매되고 있는 것만 해도 이북(e-book)을 포함하여 35종이다. 여기에는 초등학생용 학습 교재, 외국인을 위한 한국어 읽기 자료집 등도 포함되어 있다. 그밖에도 이 작품을 포함한 각종 소설이나 동화 선집, 이전에 출간되었던 판본 등을 합하면 지금까지 셀 수 없을 정도로 많은 판본이 출간되었음을 알 수 있다.

⁶ ㈜웹툰트리오에서 발행하고 배우 김영옥이 낭독한 오디오북 『황소와 도깨비: 까불이 할머니 김영옥이 들려주는 이야기보따리』라는 이름으로 판매되고 있고, “전래동화 <황소와 도깨비> 오디오북”으로 인터넷상에서도 서비스되고 있다. <https://audioclip.naver.com/audiobooks/9E06D6EE36>

⁷ 이 애니메이션은 <황소와 도깨비>라는 제목으로 유튜브에 영상 전체가 공개되어 있다. <https://www.youtube.com/watch?v=vCoRosf5RMc&t=38s>

이 애니메이션의 제작 과정은 김정호(2013)의 논문에서 자세하게 기술되어 있다.

⁸ 이 작품은 문학사상사에서 출간한 『이상문학전집2-소설』, 소명출판에서 증보판으로 출간한 『정본 이상문학전집2-소설』 등 대부분의 이상 전집에 이상의 단편소설 또는 동화로 수록되어 있다.

⁹ 인쇄술이 그다지 정교하지 않았던 당시 상황을 고려해 볼 때 인쇄상의 실수로 인해 유사한 한자인 ‘경(卿)’이 ‘향(卿)’으로, 또는 그 반대로 잘못 인쇄된 것이라고 추측해 볼 수 있다.

¹⁰ 일본 동화 속 악마의 경우 <天下一の馬> 원문에는 ‘小僧’와 ‘悪魔の子供’로 표현되어 있고, 한국에 번역 출간된 <천하 제일의 말>에서는 ‘산꼬마’, ‘악마의 자식’으로 번역되어 있다. 한국 동화인 <황소와 도깨비>에서는 이를 ‘산오뚜기’, ‘도깨비’라고 표현하고 있다.

¹¹ 김영순은 이상의 동화로 알려진 <황소와 도깨비>의 원작이 토요시마 요시오의 동화 <천하 제일의 말(天下一の馬)>이며, 일본 동화의 번안작인 <황소와 도깨비>는 이상의 작품이 아닐 가능성이 크다고 주장하였다.

그런데 여기서 주목해야 할 사실이 하나 더 있다. 바로 일본 동화인 <천하 제일의 말>이 일본의 구전 설화를 바탕으로 하고 있다는 것이다. 그동안 이러한 사실을 찾아낸 연구자가 없었고 그래서 이에 대해서는 전혀 논의된 바가 없었다. 이 논문에서 한국의 도깨비 설화와 비교하려고 하는 일본 설화 <배가 아픈 말>이 바로 <천하 제일의 말>의 원형이라고 할 수 있는 설화이다. 이 설화와 동화는 주인공과 말과 오니¹², 그 사이에서 벌어지는 세부 사건 등 전체적인 서사 틀이 동일하다. 동화의 경우 작가에 의해 더해진 세부적인 묘사로 인해 좀 더 풍부하게 표현되어 있다는 정도의 차이가 있을 뿐이다.

<천하 제일의 말>을 쓴 도요시마요시오는 일본에서 소설가, 번역가, 불문학자, 아동 문학가, 교수 등으로 활동하며 다양한 작품을 남긴 인물이다. 그는 고향인 후쿠오카 현(福岡県)의 시골 마을에서 어린 시절을 보냈는데, 그 시절 할머니에게서 옛날 이야기를 많이 들었다고 한다(김영순, 2003: 198). 이를 통해 보면 작가가 할머니에게 들은 설화의 줄거리를 바탕으로 이 동화를 썼을 가능성이 크다. 작가의 고향인 후쿠오카 현과 설화 채록 지역인 이즈 지역은 거리상으로 보면 꽤 멀리 떨어져 있다. 그러나 <배가 아픈 말>은 이즈의 대표적인 옛날이야기로서 텔레비전에서도 방영될 정도로 유명한 설화이고¹³ 그만큼 일본의 다른 지역에까지 널리 알려진 이야기였을 가능성이 크다.

결과적으로 보면 일본의 구전 설화에서 출발한 이야기가 일본의 동화 작품으로, 그리고 그것이 번안되어 한국의 동화 작품으로 양국의 독자들과 활발하게 만나고 있는 것이다. 그런데 <황소와 도깨비>에 등장하는 도깨비에는 확실히 한국의 전통적인 도깨비와는 다른 모습들이 있으며, 그래서 이 이야기는 전반적으로 한국적이라는 인상을 주지 못한다. 독자들에게 아주 익숙하면서도 어딘지 모르게 이질성이 느껴지는 것은 이 작품이, 그리고 작품 속 도깨비가 문화적 혼종(hybrid)으로서의 모습을 지니고

¹² 동화에서 '산꼬마', '악마의 자식'으로 표현되었던 존재가 설화에서는 '작은 오니(小さい鬼)', '오니(鬼)'로 표현되어 있다.

¹³ 일본 TBS 계열에서 1975년부터 1994년까지 <만화 일본 옛날이야기(まんが日本昔ばなし)>라는 프로그램이 방영되었다. 일본 전역 전래되고 있는 유명한 옛날이야기들을 TV 애니메이션으로 제작하여 방송하는 프로그램이다. <배가 아픈 말>은 1976년 10월 23일에 처음 방송되었고, 이후 여러 차례 재방송된 바 있다. 자세한 내용은 <まんが日本昔ばなし> 홈페이지에서 찾아볼 수 있다.

(<https://www.tv-tokyo.co.jp/anime/mukashibanashi/index.html>)

있기 때문이다.

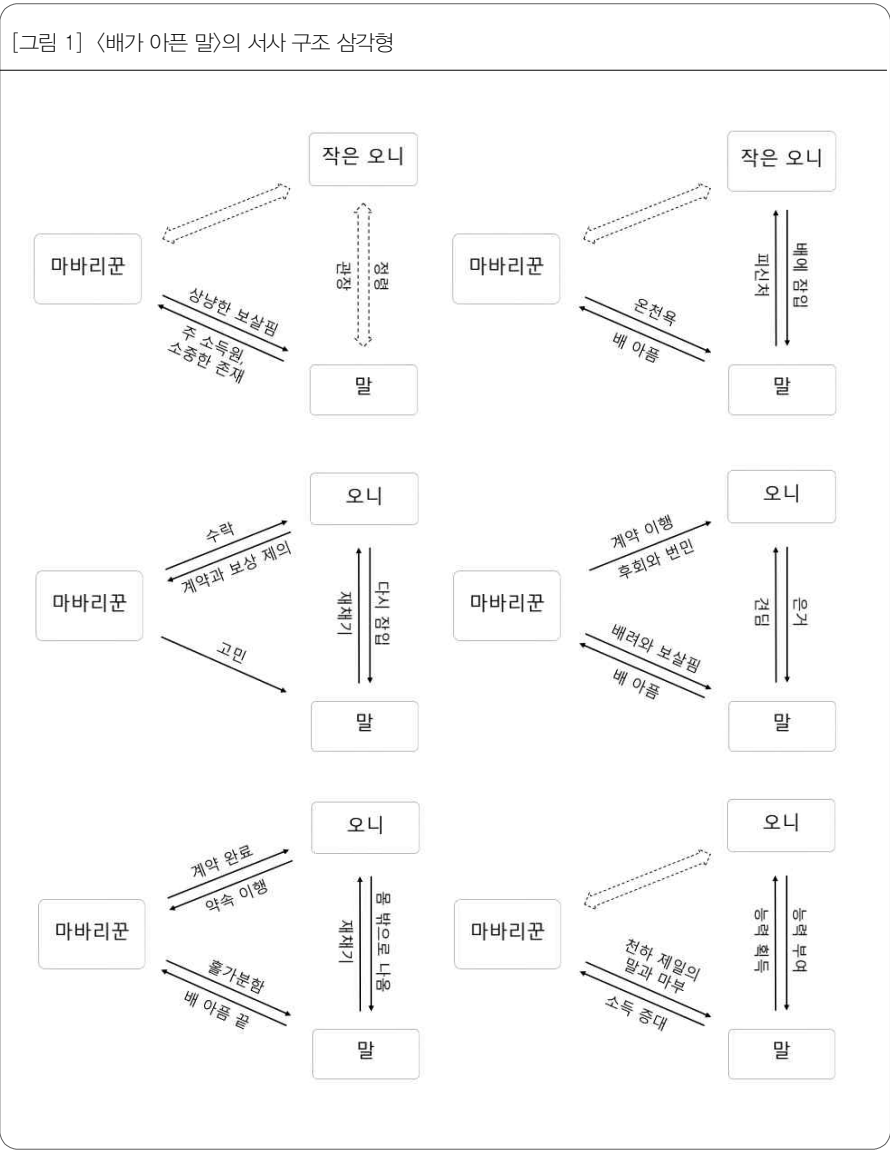
이에 본고에서는 이 동화의 원형이라고 할 수 있는 일본 설화가 한국의 도깨비 설화와 비교, 대조하기에 적합하고 의미 있는 자료가 될 것이라고 판단하였다. 이미 한국에서도 익숙하지만 일본의 전통에서 기원하고 있는 이 작품을 서사 구조가 유사한 한국 특유의 도깨비 설화와 비교함으로써 양국의 도깨비와 오니가 지니는 특징과 의미를 더 잘 드러낼 수 있기 때문이다.

설화 <배가 아픈 말>은 온천 근처에서 말에 짐을 실어 나르며 생계를 유지하던 헤이토라가 어느 날 만난 작은 오니에게 1년 동안 말의 배를 빌려주고, 1년 후에 말의 힘이 열 배 세지고 빨라지는 보상을 받게 되었다는 이야기이다. [표 1]은 <배가 아픈 말>의 서사 단락을 정리한 것이다.

[표 1] 일본 설화 <배가 아픈 말>의 서사 단락

구분	서사 단락의 내용
①	유가시마(湯ヶ島) 온천에 사는 헤이토라(平虎)는 짐 나르는 말을 끌고 다니는 마바리꾼이다.
②	어느 여름날 저녁 집으로 돌아오던 그의 말이 갑자기 신음 소리를 내며 주저앉았다.
③	헤이토라는 말을 우마(牛馬)를 위한 온천으로 데려가서 온천물로 씻어 주었다.
④	말이 재채기를 하자 말의 콧속에서 작은 오니(小さい鬼)가 튀어나왔다.
⑤	오니는 근신해야 하는 자신의 사정을 이야기하면서 말의 배 속에서 1년만 지낼 수 있게 해 주면 말에게 지금의 열 배의 힘을 주겠다고 했다.
⑥	헤이토라는 고민하다가 작은 오니의 부탁을 들어주기로 했다.
⑦	오니는 1년이 지나서 나오면 헤이토라의 말을 천하제일의 말로 만들어 주겠다고 약속하고 말의 입속으로 쏙 들어갔다.
⑧	그 뒤로 헤이토라의 말은 짐을 싣고 다니다가 종종 배가 아파서 앞다리를 접고 쪼그려 앉곤 했다.
⑨	헤이토라는 아픈 말을 위해 일을 줄였고 그로 인해 생활이 어려워졌다.
⑩	1년 정도 지났을 때 길을 걷고 있던 말이 갑자기 괴로워하면서 쭈그리고 앉아 있다가 재채기를 크게 하자 작은 오니가 튀어나왔다.
⑪	오니는 고마움을 표하며 약속한 대로 헤이토라의 말을 천하제일의 짐마로 만들어 주었다.
⑫	이후 말은 힘 세고 빠른 말이 되어 지칠 줄 모르고 일했고, 덕분에 헤이토라는 풍족한 삶을 살 수 있게 되었다.

위에서 보는 것처럼 이 설화의 서사는 마바리꾼인 헤이토라와 그의 말과 오니 즉 인간-동물-환상물의 삼각관계를 중심으로 전개되고 있다. 이러한 삼각관계를 중심으로 설화의 서사 구조를 [그림 1]과 같이 정리해 볼 수 있다.



마바리꾼인 헤이토라에게 말은 주 소득원이자 생계 수단이기 때문에 매우 소중한 존재이다. 이러한 말이 배가 아파 길에서 주저앉자 헤이토라는 정성스럽게 말을 보살핀다. 그런데 말이 아팠던 이유는 작은 오니가 말의 배 속에 들어갔기 때문이었다. 이 오니는 소나 말에 붙어 사는 일종의 정령(精靈)으로서 소나 말의 생활을 관장하는 존재이다.¹⁴ 오니가 개인적인 사정으로 말의 배 속으로 피신하면서 이들의 삼각관계가 시작된다.

이들의 삼각관계는 한마디로 말하면 계약과 이행과 보상이다. 오니는 헤이토라에게 1년 동안 말의 배 속에서 지내게 해 주면 충분한 보상을 하겠다고 제안하고, 고민하던 헤이토라는 이 계약을 수락한다. 이후 1년 동안 헤이토라와 말은 고통을 견디면서 묵묵히 계약을 이행하는 모습을 보여준다. 말은 배 아픈 고통을 견디고, 헤이토라는 아픈 말을 배려하느라 생긴 경제적 어려움을 견뎌낸 것이다. 그리고 1년의 계약이 완료되어 말의 몸 밖으로 나온 오니는 보상하기로 한 약속을 지킨다. 말에게 힘이 10배 세지고 빨라지는 능력을 부여한 것이다. 이는 곧 마바리꾼인 헤이토라의 소득 증대로 이어지기 때문에 말에 대한 보상이면서 곧 헤이토라에 대한 보상이기도 하다. 이렇게 이 설화의 서사 구조는 마바리꾼 헤이토라와 그의 말이 우연히 오니를 만나서 계약을 맺고, 그것을 이행하고, 그 대가로서 보상을 받는 삼각관계로 정리될 수 있다.

<배가 아픈 말>의 서사 구조에서 주목해야 할 점은 배 속에 숨어든 오니로 인해 말이 아프기 이전에 헤이토라가 단란한 가정의 좋은 가장으로 생계 수단인 말을 잘 돌보며 성실하게 살고 있었다는 점이다. 오니와의 계약을 통해 마바리꾼으로서 그의 능력이 신장되는 일종의 모험을 겪지 않아도 그의 삶은 나쁘다고는 할 수 없는 수준으로 그려진다. 그런데 삶의 질이 평균 이상의 것이라 할지라도 매일 똑같이 반복되는 '4리 정도'¹⁵의 길을 오가는 삶의 일상성은 일탈을 통한 삶의 갱신을 충동하기 쉽다. 그런 충동이 오니라는 환상적 존재의 창조로 이어져 '수십 리'를 오가는 삶을 가능케 한 셈

¹⁴ 설화에서 오니가 "나는 소나 말에 붙어 있는 오니인데(わたしは牛や馬についている鬼なんだがね)..."라고 말하자 헤이토라가 "와아, 소나 말에 조그만 귀신이 붙어 있다는 말은 들은 적이 있는데, 그래 자네가 그 귀신 씨이로구나(わしゃ牛や馬に、小っこい鬼神さんがついてるつう話はきいたことがあるが、そいじゃおまえさんがその鬼神さんかアな)."라고 대꾸하는 장면이 있다(岸なみ編, 2015: 77).

¹⁵ 여기에서의 '리(里)'는 일본의 거리 단위이다. 일본어 사전을 보면 "한국의 '리(里)'는 일본의 리의 약 10분의 1에 해당한다(韓國の'里(里)'は日本の里の約やく10分の1(いち)に当たる)."라고 되어 있는데, 이를 바탕으로 보면 '4리 정도'는 한국의 40리 정도 즉 약 16km 정도를 말한다.

이다. <배가 아픈 말>에 등장하는 기괴한 환상물 오니는 기존의 삶의 질서에서 벗어나고 싶은 위반의 욕망을 충동하는 동시에 그런 욕망의 대리 충족을 통해 기존의 삶의 질서를 강화하는 데 기여하는 이중적 역할¹⁶을 수행한다.

Ⅲ. <도깨비와 싸워 이긴 소>의 서사 구조

한국 설화 <도깨비와 싸워 이긴 소>는 강원도 평창 지역에서 전승되는 설화로서 강원도 지역에서 전승되는 설화를 채록, 정리한 설화집 『강원의 설화Ⅱ』 평창편에 수록되어 있다. 이 설화는 가난한 농부가 소를 팔러 장터로 가다가 도깨비를 만나 혼자 집으로 도망쳤는데 소가 도깨비와 싸워 이기고 돌아오자 미안한 마음에 평생 잘 대해 주며 살았다는 이야기이다.

이 설화는 2004년에 연구자가 직접 강원도 평창 지역을 답사하며 채록한 이야기 중 하나이다. 설화를 채록한 평창군 대화면 개수리는 금당계곡을 따라 이어진 산간 지역에 위치한 마을로서 주민들 대부분이 발농사나 관광업¹⁷에 종사하는 곳이었다(강원도, 2005: 895). 이 마을뿐만 아니라 평창 지역의 대부분 농가에서 일하는 소를 기르고 있었는데 지대가 높을수록 외양간을 사람들이 생활하는 집 안쪽 마당에 배치한 것이 특징적이었다.¹⁸ 강원도 지방에서 태백산맥 줄기를 따라서 분포하는 외채집의 경우 외양간을 안채의 부엌 옆에 설치하는 것이 일반적인 일이다. 산촌의 추운 날씨뿐만 아니라 호랑이 같은 맹수로부터 소를 보호해야 하기 때문이다. 그들에게 소는 농사일에 필요한 노동력인 동시에 한 집에 사는 소중한 가족의 일원이라고 할 수 있다. 농부와 소와 도깨비에 대한 이야기는 이런 한국적인 상황과 더불어 전승되고 있다는 점에서 더 특별한 설화이다. 그리고 전승 상황 못지않게 설화의 서사 역시 한국적인 특성을 잘 보여주는 이야기이기도 하다.

[표 2]는 <도깨비와 싸워 이긴 소>의 서사 단락을 정리한 것이다.

¹⁶ 기괴한 환상물이 지니는 이중성에 대해서는 로즈메리 잭슨(2001, 85-97) 참조.

¹⁷ 현재 유명한 휴양지인 금당계곡을 따라 펜션, 캠프학교, 리조트, 관광농원 등이 조성되어 있다.

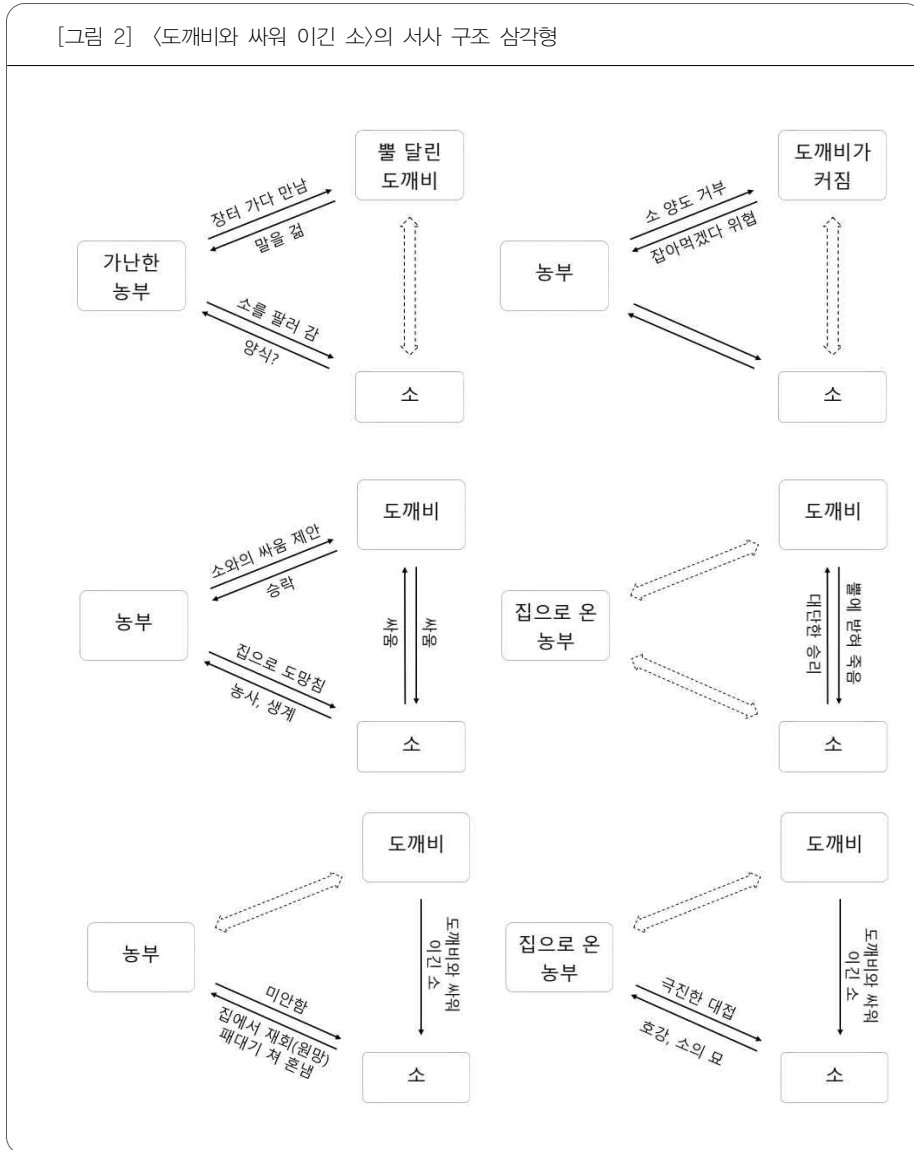
¹⁸ 당시 평창 답사에서 실제로 한 지붕 마당 안쪽에 외양간을 두고 사는 제보자로부터 설화를 채록한 기록이 남아 있다.(강원도, 2005: 925.)

[표 2] 한국 설화 <도깨비와 싸워 이긴 소>의 서사 단락

구분	서사 단락의 내용
①	어느 마을에 가난한 농부가 살았다.
②	농부는 먹을 것이 너무 없어서 소를 팔아서 양식을 사기로 했다.
③	소를 몰고 장터로 가는 길에 산속에서 뿔 달린 도깨비를 만났다.
④	도깨비는 농부에게 소를 자기에게 주지 않으면 잡아먹겠다고 말하면서 갑자기 몸집이 커졌다.
⑤	농부는 고민하다가 도깨비에게 소와 싸워서 이기면 소를 주겠다고 말했다.
⑥	도깨비와 소가 싸우는 틈에 농부는 혼자 집으로 도망쳤다.
⑦	도깨비도 기운이 세지만 소도 아주 대단해서 도깨비가 소의 뿔에 받혀서 죽었다.
⑧	도깨비를 이기고 집으로 돌아온 소는 화가 나서 주인을 불렀다.
⑨	소는 혼자 도망친 주인을 땅에 한 번 패대기치고는 외양간으로 들어갔다.
⑩	주인은 소에게 미안해서 그때부터 소를 극진히 잘 대해 주었다.
⑪	소는 호강하면서 잘 살다가 늙어서 죽었다.
⑫	주인은 묘까지 써서 소를 잘 묻어 주었다.

위의 서사 단락을 통해 알 수 있듯이 이 설화의 서사는 가난한 농부와 그의 소와 도깨비, 즉 인간-동물-환상물의 삼각관계를 중심으로 전개되고 있다. 이는 앞서 살펴 본 일본의 설화와 매우 유사한 서사 전개 양상이라고 할 수 있다. 인간의 구체적인 직업이나 동물의 종류, 환상물의 정체 등이 다르기 때문에 세부적인 내용 역시 다르지만 큰 틀에서 보면 두 설화는 매우 비슷한 서사 구조를 지니고 있는 것이다. 이에 일본 설화를 분석할 때와 마찬가지로 <도깨비와 싸워 이긴 소>에 나타나는 삼각관계를 중심으로 설화의 서사 구조를 정리해 보면 [그림 2]와 같은 삼각형들이 나온다.

[그림 2] <도깨비와 싸워 이긴 소>의 서사 구조 삼각형



배고픔에 지친 가난한 농부는 소를 팔아 양식을 구하기 위해 소를 끌고 장터로 간다. 소가 없으면 더 이상 농사를 짓기 어려우므로 소는 농부에게 생계를 위한 최후의

보루와도 같은 존재이다. 그런 소를 팔기로 결심한 것인데 가는 길에 도깨비까지 만났으니 농부가 처한 총체적 재난 상황을 짐작해 볼 수 있다.

농부와 소와 도깨비의 삼각관계는 길에서 만난 도깨비가 농부에게 소를 달라고 요구하면서 시작된다. 소를 선뜻 내어줄 수 없는 농부는 고민 끝에 도깨비에게 소와 싸울 것을 제안하고, 이를 받아들인 도깨비가 소와 싸우는 동안 혼자 도망쳐서 집으로 돌아온다. 그리고 농부의 걱정과는 달리 도깨비를 이기고 돌아온 소는 혼자 도망친 주인을 바닥에 한 번 패대기치는 방식으로 꾸짖고는 자신의 집으로 들어간다.

소가 도깨비를 이김으로써 농부가 직면한 재난이 일정 부분 해소되면서 농부와 소는 전과 다름없는 일상으로 돌아온다. 미안한 마음에 소를 극진히 보살피면서 소가 죽을 때까지 함께 살았다는 것은 소를 팔기로 마음먹기 전에 그랬던 것처럼 가난 속에서도 함께 삶을 꾸려왔던 일상이 이후에도 지속되었음을 의미하는 것이다.

<도깨비와 싸워 이긴 소>의 서사 구조에서 두드러지는 특징은 농부의 삶이 소를 팔러 가기 이전에도 '겨우 먹고 사는 정도'였다는 점이다. 비상시를 대비하여 양식과 같은 재물을 축적해 놓을 여유가 없는 삶일수록 평상시의 위태로운 평안이 소중할 수밖에 없다. 당장의 생존 자체를 위협하는 배고픔에서 벗어나기 위해 평상시 위태로운 평안을 지속하는 데 꼭 필요한 소를 팔러 가는 길에 등장하는 도깨비는 표면적으로는 재난의 정도를 심화시키는 듯 보이지만 그 이면에서는 당면한 배고픔을 이겨낼 수 있는 계기를 마련해 준다. 이 이야기에서 환상적 창조물 도깨비는 농부가 처해 있는 삶의 취약함에서 비롯하는 실존적인 불안 및 불편함을 드러내는 동시에 지금-여기에서의 삶에서 벗어나 초월하는 방식이 아니라 위태롭게나마 이어온 평안이 지니는 가치를 농부로 하여금 새롭게 깨닫게 해 준다. 농부가 도깨비와 싸워 이기고 돌아온 소를 극진히 대접하며 삶을 이어간다는 결말은 삶의 수준의 가시적인 개선을 보증하는 것이 아니다. 도깨비가 나타나지 않았다면 소도 팔고 결국 생존을 위해 떠나야 할지도 모를 지금-여기에서의 삶의 일상이 현재 살아 낼 수 있는 유일무이한 삶의 굴레임을 농부는 수긍하게 된 것이다.

IV. 계약 이행의 보상과 재난 극복의 해학

이상에서 살펴본 바와 같이 두 설화는 인간-동물-환상물의 삼각관계 속에서 주인공들이 고난을 극복하고 문제를 해결하는 민담의 전형적인 구조를 지니고 있다. 그런데 두 서사가 보여주는 삼각관계 속에는 사실 주인공들의 내밀한 욕망이 담겨 있다. 이에 본 장에서는 르네 지라르(R. Girard, 2001: 39-101)의 삼각형의 욕망 이론을 바탕으로 두 서사의 삼각관계 구조와 그 속에 내재된 주인공들의 욕망을 비교 분석해 보고자 한다. 삼각형의 욕망은 소설 주인공들의 욕망 체계를 설명하는 데 사용한 용어이지만 설화의 서사를 주인공들의 욕망을 중심으로 이해하는 데도 유용하기 때문이다.

르네 지라르에 따르면 모든 소설의 주인공들은 어떤 대상을 소유하고자 하는 욕망을 가진다. 이때의 욕망은 대부분 타자의 욕망에 영향을 받은 모방된 욕망이다. 돈키호테는 기사도의 가장 완벽한 단계에 도달하기 위해 전설적인 기사 아마디스를 모방하고자 한다. 아마디스는 돈키호테에게 기사도 전체의 모델이 되는 욕망의 중개자(médiateur du désir)인 것이다. 즉 돈키호테의 욕망은 자신의 부족함을 채우기 위한 자연발생적이고 수직적인 욕망이 아니라 아마디스라는 중개자를 모방함으로써 이상적인 기사가 되고자 하는 간접화된 욕망이다. 이처럼 중개자를 통해서 암시를 받고 갖게 된 욕망을 삼각형의 욕망이라고 부른다. 본고의 연구 대상인 두 설화 역시 이러한 삼각형의 욕망 이론을 적용하여 이해할 수 있는 주인공들의 욕망이 내재되어 있는 이야기이다.

주인공들의 욕망을 살펴보기 전에 먼저 두 설화가 지니는 차이—인물의 직업, 동물의 종류, 환상물의 형상 등의 차이에 담긴 문화적, 사회적 의미를 고찰해 볼 필요가 있다. 이러한 차이가 주인공들이 보여주는 욕망의 모습과 밀접하게 관련되어 있기 때문이다.

일본 설화의 주인공 헤이토라의 직업은 말을 몰고 다니는 마바리꾼이고 이야기에 함께 등장하는 동물은 말이다. 한국 설화 주인공의 직업이 농부이고 소와 함께 서사를 끌어간다는 점에서 인물의 직업과 동물의 종류는 두 설화의 매우 두드러진 차이점이라 할 수 있다.

한국에서는 예로부터 말을 그다지 많이 이용하지 않았다. 말은 한국의 농경사회에서 필수 가축이 아니었으므로 빠른 이동이나 연락을 위한 수단, 전쟁에서의 전투 수단

정도로만 활용되었다. 대신 한국 사회에서는 소가 매우 중요한 가축으로 인식되어 왔다. 소는 농사일을 하는 데 없어서는 안 되는 존재이면서 동시에 집안의 중요한 재산이기도 하였다. 그래서 농촌에서는 소를 기르는 집이 많았고, 대부분의 집에서 소를 가족처럼 여기면서 극진히 돌봤다. 앞서 언급한 것처럼 강원도의 산촌 같은 곳에서는 호환이나 기타 재난으로부터 소를 보호하기 위해 외양간을 사람이 생활하는 방이나 부엌과 나란히 놓이도록 짓기도 하였다. 외양간을 집 안에 만들어서 소들을 상시 관찰하고 보호할 수 있도록 한 것이다.

반면 일본에서는 옛날부터 농촌에서 논을 경작하거나 목재를 나르는 데 농마(農馬)가 많이 활용되었다. 그리고 14세기 이후 화폐 경제의 발달과 더불어 말이 일반 시민들의 운송 수단으로 활용되면서 사회적으로 말의 중요성이 더 커졌다. 말을 이용한 주된 운송 방법은 이 설화에 처럼 말이 직접 짐을 지고 운반하는 방법이었다(尾崎孝宏, 2012: 19-20). 일본어 표현들에서도 일본에서 통상적으로 말을 소보다 더 좋은 것, 더 중요한 것으로 여겼다는 것을 확인할 수 있다. ‘牛を馬に乗換える(소를 말로 갈아타다)’는 형세가 좋은 쪽으로 붙는다는 의미이고, ‘馬を牛に乗換える(말을 소로 갈아타다)’는 좋은 것을 버리고 나쁜 것을 취하는 것을 비유적으로 이르는 말로 쓰인다.

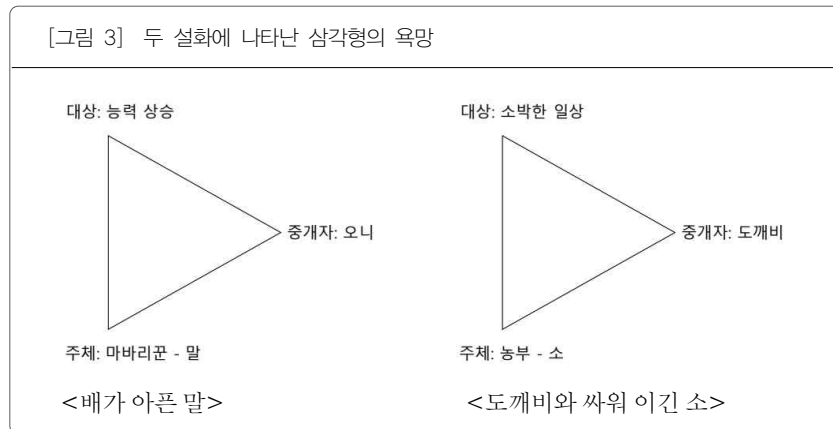
이렇게 두 설화에 나타난 인물의 직업과 동물 종류의 차이에는 한국과 일본 양국의 사회 문화적인 의미가 두루 내포되어 있다. 한국 설화에 농부와 소가 등장하는 것은 전통적인 농경사회를 기반으로 한 한국적인 문화를 대변하는 것이다. 마찬가지로 일본 설화에 마바리꾼과 말이 등장하는 기저에는 일본 사회에서 말, 특히 짐 옮기는 말이 지니는 보편성 같은 일본적인 문화가 깔려 있는 것이다.

두 설화의 두드러진 차이점 중 또 하나는 환상물의 형상이나 배경 설정이다. 일본 설화에는 작은 오니가, 한국 설화에는 빨 달리고 몸이 커지는 도깨비가 등장한다. 일본의 오니는 말의 쿡구멍에서 튀어나올 정도로 작음, 그래서 그다지 위협적이지 않은 모습을 하고 있다. 이는 마바리꾼에게 닥친 고난이 근본적이거나 매우 심각한 것이 아니라는 것을 암시한다. 실제로 마바리꾼과 말에게 닥친 고난은 마바리꾼의 선택으로 시작된 것이다. 오니가 말의 배 속에서 1년을 보내고 싶다고 제안하기는 하지만 그것을 수락한 것은 마바리꾼이기 때문이다. 반면에 한국의 도깨비는 갑자기 맞닥뜨린 그 자체가 커다란 고난이 되는 존재이다. 빨이 달려 있고 몸이 커지는 모습은 그러한 고

난의 크기를 더욱 확대시키는 기능을 한다.

오니와 도깨비는 배경 설정에서도 차이를 보인다. 오니가 말의 배 속으로 들어가려는 것은 장난을 치다가 오니가미사마(鬼神さま)에게 크게 혼나서 1년 동안 근신해야 하는 처지이기 때문이다.¹⁹ 오니에게 그를 다스리고 혼내는 상층의 존재가 있는 것이다. 이는 오니가 일정한 계층 관계에서 하나의 지위나 계급을 차지하고 있는 존재라는 것을 의미한다. 반면에 도깨비는 다른 존재와의 관계에 대한 설정 자체가 없는 독립된 존재로서 그려진다. 이러한 배경 역시 문화적인 부분과 관련되어 있다. 오래전부터 막부(幕府)를 중심으로 철저한 계급 사회를 구축해 왔던 일본에서는 권력 구조를 중심으로 한 상하 관계가 하층민들에게까지 어느 정도 일반화되어 있었다. 반면 한국은 과거 신분제 사회이기는 했으나 농촌의 하층민들에게는 수직적이고 계층적인 상하 관계보다 상부상조가 훨씬 더 중요한 가치였다고 할 수 있다.

이렇게 서로 다른 설화의 구조적 요소들과 그에 담긴 사회적, 문화적 내포 의미의 차이는 주인공들의 욕망과도 밀접하게 관련되어 있다. 삼각형의 욕망 이론을 근거로 두 설화의 주인공들이 지니고 있는 내밀한 욕망을 구체화해 볼 수 있는데 이를 도식화하면 [그림 3]과 같이 정리될 수 있다.



¹⁹ “... 조금 장난을 치다가 오니가미사마(鬼神さま)한테 단단히 혼이 났어. 그래서 1년 동안은 밖에 나가지 않고 가만히 있지 않으면 안 돼. 그래서 나는 영감님의 말의 배 속을 빌려서 1년만 자면서 지내려고 해(すこしいたずらをして、鬼神さまから、しっかりと叱られてしまったのさ、それで一年の間は外に出ないで、つつしんでいなけりゃならない。だからわたしはおやじさんの馬の腹ん中をかりて、一年ばかりねてくらそうと思うんだよ)” 岸なみ 編(2015: 77).

<배가 아픈 말>의 주인공은 마바리꾼 헤이토라이다. 그리고 그가 오니라는 중개자를 통해 암시받게 되는 욕망은 말의 능력 상승이면서 동시에 자신의 능력 또는 신분 상승이라고 할 수 있다. 오니가 말의 배 속으로 들어가는 행위는 곧 오니의 ‘뱃속’²⁰이자 헤이토라의 ‘뱃속’에 내재된 적나라한 욕망을 환기하는 것이다. 이야기 속에서 오니는 말이 재채기를 하자 말의 콧속에서 튀어나오고, 다시 말의 입 속으로 쏙 들어가는 지극히 작은 모습으로 그려진다. 이러한 모습에서 중개자인 오니가 매개하는 욕망이 매우 은밀하면서도 핵심적인 것임을 확인할 수 있다. 누구에게나 잠재되어 있지만 당당하게 드러내기에는 좀 부끄러운 욕망, 최대한 작은 형태로 포장하여 보일 듯 안 보일 듯 감추고 싶은 욕망이 작은 오니의 모습 속에 투영되어 있는 것이다. 즉 마바리꾼인 헤이토라는 작은 오니의 능력을 모방함으로써 이전보다 뛰어난 능력을 획득하여 신분 상승을 이루고자 하는 간접화된 욕망을 품게 된다. 그리고 어려움을 견뎌내며 오니와의 계약을 이행함으로써 그에 대한 보상으로 욕망을 충족할 수 있게 된다.

<도깨비와 싸워 이긴 소>의 주인공은 가난한 농부이다. 그가 도깨비라는 중개자를 통해 암시받게 되는 욕망은 소박한 일상을 회복하는 것이다. 농부에게 소를 달라고 말하면서 도깨비는 갑자기 몸집이 커진다. 이러한 모습은 중개자인 도깨비가 매개하는 농부의 욕망이 숨길 수 없는, 아니 숨겨봤자 금방 드러나기 때문에 숨길 필요가 없는 일상적이고 기본적인 욕망임을 보여주는 것이다. 도깨비에게 빨이 달려 있다는 것 역시 도깨비가 매개하는 농부의 욕망과 닿아 있다. 도깨비의 무시무시한 기운을 상징하는 이 빨은 곧 소의 빨로 전이되고, 도깨비의 막강한 힘 역시 소의 대단한 힘으로 수렴되는 것이다. 즉 가난한 농부는 도깨비를 모방함으로써 자신과 자신의 소가 그저 눈앞에 닥친 가장 직접적인 재난인 배고픔을 잘 극복하기를 바라는 소박한 욕망을 품어 보는 것이다.

일본 설화는 유가시마 온천이라는 유명한 관광지를 배경으로 한 이야기이다. 유가시마 온천은 일본에서 역사가 오래된 온천 중 하나이며, 현재까지도 온천 관광지로서의 명맥을 유지하고 있는 곳이다²¹. 이 설화는 유가시마 온천과 밀접한 관련을 지닌 이

²⁰ ‘배 속’은 배의 속을 의미하며, ‘뱃속’은 ‘마음’을 속되게 이르는 말이다.

²¹ 이 설화가 전승, 채록된 일본 시즈오카현 이즈 지역에 있는 온천이다. 이 유가시마온천(湯ヶ島温泉)은 노벨 문학상 수상 작가 가와바타 야스나리(川端康成)의 작품인 <이즈노 오도리코(伊豆の踊り子)>의 무대가 된 곳이기도 하다.

야기이다. 설화 속에서 헤이토라가 배 아픈 말을 유가시마 온천 물에 씻기는 장면이 등장하는데, 요즘도 온천 주변의 숙소들 중에 이 설화를 활용하여 온천을 홍보하는 곳이 있다.²²

이러한 관광지에서 말을 이용해 짐을 나르며 사는 삶은 한국 설화 속에 나타나는 농촌의 삶보다 좀 더 변화 가능성이 큰 삶이라고 할 수 있다. 실제로 헤이토라는 오니와의 계약을 이행한 후에 말의 능력이 상승되어 천하제일의 말과 마부가 되는 보상을 얻었다. 그리고 속도가 빨라지고 힘이 세지고 지칠 줄 모르는 말 덕분에 영업 반경이 넓어지고 재산을 축적하면서 풍요로운 삶을 살 수 있게 된다. 일본 설화 속에는 노력을 기울이고 딱 그만큼의 보상을 받아 한 단계 상승된 삶을 살고 싶어 하는 주인공의 욕망이 담겨 있다. 마바리꾼 헤이토라의 작은 오니처럼 은밀한 욕망은 역마의 이동성이 증가하는 능력 신장을 통해 세력권 확장이라는 원심력으로서 작용한다.

그런가 하면 한국 설화 속 농부는 소중한 소까지 팔아야 하는 궁극의 재난 상황에서 도깨비를 만나 한바탕 싸움을 벌이고, 혼자 도망친 죄로 소에게 꾸지람을 당하는 작은 해프닝이 지나가고, 그렇게 다시 아무렇지도 않은 듯이 일상으로 돌아가 삶을 이어간다. 이는 도처에 도사리고 있는 재난들을 슬기롭게 잘 극복하고자 하는 당시 사람들의 실제적이면서도 유쾌한 해학에 바탕을 둔 이야기이다. 궁벽한 산골 마을에서 소와 더불어 농사를 지으며 근근이 살아가는 상황에서 무슨 더 크고 대단한 욕망을 품겠는가. 그냥 현재의 소박한 삶이나마 무사히 지속되기를 바라는 작은 소망, 그것이 한국 설화 속에 담겨 있는 주인공의 욕망인 것이다. 소를 팔러 가는 길에 도깨비를 만나 도망치고 집에 돌아온 소에게 패대기를 당하고 이런 자기 비하의 해학을 통해 농부의 욕망은 지금 여기에서의 삶을 단단한 구심력으로 용인한다.

이렇게 두 설화에 서로 다른 욕망이 표출되고 있는 것은 각각의 설화를 만들고 전승한 구비 공동체의 차이에서 비롯하는 것으로 파악할 수 있다. <배가 아픈 말>은 유가시마 온천이 구심점인 이즈 지역 공동체가 더 광범위한 영역의 중심 세력으로 부상하기를 바라는 공동체의 바람을 담고 있다. 온천의 짐을 나르는 말이 오가는 거리가 10

²² 온천 숙소를 예약하는 여행 정보 사이트에서 설화의 일부분을 소개하면서 “유가시마 온천은 마시면 위장병, 당뇨병 등에 좋다는 말이 예로부터 전해져 온다(湯ヶ島の湯は、飲むと胃腸病、糖尿病によいと昔から言われています)”고 홍보하고 있다. 잘란(jaran)net 홈페이지 <https://www.jalan.net>

배 늘어난다는 점은 그 온천이 더 멀리까지 명성을 떨친다는 것인데 이는 결국 공동체의 세력 확장을 의미한다. 외부로 드러나면 정치적인 문제를 야기할 수 있는 이런 내밀한 바람이 작으면서도 힘을 부여할 수 있는 능력을 지닌 오니의 형상과 결합되어 있는 것이다. <도깨비와 싸워 이긴 소>는 생존을 위협하는 갖가지 재난들을 일상의 내부에 끌어안고 고단한 살림이나마 함께 지속해 나가야 한다는 평창 산촌 지역 공동체의 삶에의 의지를 담고 있다. 배고픔, 호환, 조난, 고립 등 늘 재난이 도처에 도사리고 있어도 산촌은 떠날 수 없는 삶의 터전이며 무대이고 소는 역경을 함께 헤쳐 나갈 동반자이다. 이런 의지가 크게 변신하는 빨 달린 도깨비로, 그 도깨비를 물리치고 무사 귀환하는 소의 단단한 빨로 형상화되어 있는 것이다.

IV. 결 론

도깨비는 우리의 설화에 자주 등장하는 단골 소재이다. 그만큼 한국에는 도깨비를 소재로 한 수많은 설화가 전승되고 있다. 초현실적 존재인 도깨비는 종종 다른 나라의 유사한 존재들과 비교 대상이 되곤 하는데, 특히 일본의 오니와 자주 비교되어 왔다. 그런데 다양한 유형의 설화 속에서 다양한 모습으로 그려지는 도깨비를, 마찬가지로 다양한 이야기 속에서 다양한 모습으로 그려지는 오니와 비교하는 것은 조금 막연하고 추상적인 작업이 될 수 있다. 이에 본고에서는 일본의 오니(鬼) 설화 <배가 아픈 말>과 한국의 도깨비 설화 <도깨비와 싸워 이긴 소>, 기록이 남아 전하는 두 텍스트에 대한 비교 분석을 통해 도깨비와 오니의 차이점을 고찰해 보고자 하였다.

<배가 아픈 말>은 마바리꾼 헤이토라와 그의 말과 오니 사이에서 일어나는 이야기를, <도깨비와 싸워 이긴 소>는 가난한 농부와 그의 소와 도깨비 사이에서 일어나는 이야기를 담고 있다. 이렇게 두 설화의 서사 구조는 인간-동물-환상물이 삼각관계를 이룬다는 점에서 유사하다. 그러나 두 설화 속 인물의 직업, 동물의 종류, 환상물의 형상이 다른 데, 여기서 두 설화의 차이가 생겨난다. <배가 아픈 말>의 주인공 헤이토라의 직업은 마바리꾼이며 그가 소유하고 있는 동물은 말이다. 그는 말의 배 속에 1년 동안 숨겨 주면 말에게 10배의 힘을 주겠다는 오니의 제안을 수락하고 계약을 이행한다. 갖은 고난을 이겨내고 계약을 완수한 말과 마바리꾼은 오니의 힘으로 천하제일

의 말과 짐꾼으로 거듭난다. <도깨비와 싸워 이긴 소>의 주인공 직업은 농부이며 그가 소유하고 있는 동물은 소이다. 그는 배고픔에 지쳐 소를 팔아 양식을 구하러 장에 가는 길에 도깨비를 만난다. 소를 주지 않으면 잡아먹겠다는 도깨비에게 농부는 소와 싸워 이기라는 내기를 제안하고 혼자 도망쳐서 집으로 돌아온다. 이후에 뿔로 도깨비를 물리친 소는 집으로 돌아와 농부를 꾸짖고는 계속 한 집에서 농부의 극진한 대접을 받으며 생을 이어간다.

두 설화 속 인물의 직업이 마바리꾼과 농부, 동물이 말과 소, 환상물이자 욕망의 중개자로서 등장하는 것이 오니와 도깨비로 달라지는 것은 모두 이들 설화가 각각 일본의 문화와 한국의 문화를 기반으로 하고 있다는 사실과 밀접하게 관련되어 있다. 말을 이용해서 물건을 나르는 일은 한국에서보다 일본에서 훨씬 흔한 풍경이고, 농부와 소의 동거는 한국의 전통적인 농경사회에서 익숙한 모습인 것이다.

두 설화를 삼각형의 욕망에 따라 분석하면 <배가 아픈 말>에는 뛰어난 능력 획득을 통해 신분 상승을 이루고자 하는 욕망이, <도깨비와 싸워 이긴 소>에는 재난 극복의 해학을 통해 고단한 삶이나마 지속해 나가고자 하는 욕망이 드러난다. 그리고 이러한 욕망을 매개하는 중개자로서의 오니와 도깨비 역시 각각 구별되는 특징을 지니고 있는 존재이다.

이렇게 두 설화에 서로 다른 욕망이 표출되고 있는 것은 각각의 설화를 만들고 전승한 구비 공동체의 차이에서 비롯하는 것으로 파악할 수 있다. <배가 아픈 말>은 유가 시마 온천이 구심점인 이즈 지역 공동체가 더 광범위한 영역의 중심 세력으로 부상하기를 바라는 공동체의 바람을 담고 있다. 이런 내밀한 바람이 작으면서도 힘을 부여할 수 있는 능력을 지닌 오니의 형상과 결합되어 있는 것이다. <도깨비와 싸워 이긴 소>는 생존을 위협하는 갖가지 재난들을 일상의 내부에 끌어안고 고단한 살림이나마 함께 지속해 나가야 한다는 평창 산촌 지역 공동체의 삶에의 의지를 담고 있다. 이런 의지가 크게 변신하는 뿔 달린 도깨비로, 그 도깨비를 물리치고 무사 귀환하는 소의 단단한 뿔로 형상화되어 있는 것이다.

앞으로 이렇게 전승 기록이 남아 현전하는 설화 텍스트들 사이의 비교 분석이 더 활성화되기를 바란다. 이런 작업들 없이는 일제강점기 이후 현재에 이르기까지 뒤섞인 채로 상업적인 목적으로 계속해서 재생산되고 있는 오니와 도깨비의 혼종 캐릭터에

대한 학문적인 비판은 탁상공론으로만 그칠 수밖에 없을 것이다. 각각의 고유한 전통을 다방면에서 세부적으로 논의해 나갈 때 상업적인 수요에 부합할 수 있는 도깨비 캐릭터만의 특성을 가시화해 나갈 수 있을 것이다.

■ 참고문헌 ■

- 강원도(2005). 『강원의 설화Ⅱ』. 북스힐.
- 권재선(2002). “韓國語의 도깨비(鬼)와 日本語의 oni(鬼)의 語源과 그 說話의 比較”. 『동아인문학』 1, 동아인문학회, 197-223.
- 김상한(2008). “한국 도깨비 이야기와 일본 요괴 이야기의 비교 연구”. 『아동문학연구』 제14호, 한국 아동문학학회, 263-297.
- 김영순(2003). “『황소와 도깨비』는 이상의 창작인가”. 『창비어린이』 1-3, 창비어린이, 193-204.
- 김윤식(1991). 『이상문학전집2-소설』. 문학사상사.
- 김정호(2013). “미니어처 세트를 이용한 3D 애니메이션 제작 공정”. 『애니메이션연구』 9(4), 한국애니메이션학회, 77-98.
- 김종대(2004). “한국 도깨비와 일본 요괴(妖怪)의 비교 연구에 관한 시론”. 『민속학연구』 15, 국립민속박물관, 29-53.
- 尾崎孝宏(2012). “日本在来馬の歴史的変遷と現状”. 『鹿大史学』 第59号, 鹿児島大学, 15-28.
- 박기용(2001). “한-중 도깨비 설화 연구”. 『우리말글』 통권 22호, 우리말글학회, 153-194.
- 박기용(2010). “초등 국어 교과서에 나타난 도깨비 형상 연구-일본 오니 형상과 비교를 중심으로-”. 『어문학』 제109집, 한국어문학회, 227-253.
- 박기용(2011). “한국 도깨비 형상 연구 -중국 도깨비 설화와 비교를 중심으로-”. 『어문학』 제113집, 한국어문학회, 137-165.
- 박기용(2013). “『고려대장경』 불교설화의 도깨비 연구-인도와 중국 불경의 도깨비 관련성을 중심으로-”. 『우리말글』 제57집, 우리말글학회, 191-221.
- 小松麻美(2015). “創作絵本におけるトッケビ(도깨비)のイメージ”. 『대한일어일문학회 학술대회 발표 논문 요지집』, 대한일어일문학회, 227-230.
- 손달례(2012). “서양의 고블린(Goblin)과 우리의 도깨비와의 관련성-크리스티아 로제티의 시 고블린 마켓(Goblin Market)과 관련해서-”. 『동북아 문화연구』 제30집, 동북아시아문화학회, 165-175.
- 이 상. 김주현 주해(2009). 『정본 이상 문학전집2-소설』. 소명출판.
- 이 상 글. 신재명 그림(2007). 『황소와 도깨비』. 보물창고.
- 岸なみ 編(2015). 『新版 日本の民話 4-伊豆の民話』, 未來社.

- 주강현(2018). 『우리 문화의 수수께끼』. 서해문집.
- 최인학(1979). “韓國의 도깨비와 日本의 바께모노(化物): 韓·日 口碑說話를 中心으로”. 『명지어문학』 11, 명지어문학회, 59-75.
- 최정은(2014). “그로테스크에서 큐티까지 오니 묘사의 스펙트럼”. 『현대일본의 요괴문화론』(박전열·임찬수 외). 제이엔씨, 329-347.
- 豊島與志雄(2008). 『천하 제일의 말』(김난주 역, 김숙현 그림). 그린북.
- 豊島與志雄(2012). 『天下一の馬』. 靑空文庫.
- Girard, R.(2001). 『낭만적 진실과 소설적 거짓말』(김치수 역). 한길사.
- 로즈메리 잭슨(2001). 『환상성-전복의 문학』(서강여성문학연구회 역). 문학동네.
- <https://audioclip.naver.com/audiobooks/9E06D6EE36>(검색일: 2021. 8. 10.)
- <https://comic.naver.com/webtoon/list?titleId=747269&weekday=wed>(검색일: 2021. 8. 10.)
- <https://www.jalan.net>(검색일: 2021. 8. 12.)
- <https://www.tv-tokyo.co.jp/anime/mukashibanashi/index.html>(검색일: 2021. 8. 2.)
- <https://www.youtube.com/watch?v=vCoRosf5RMc&t=38s>(검색일: 2021. 7. 12.)

■ Abstract ■

A Comparative Study between the Oni of a Japanese folk tale and the dokkaebi of a Korean folk tale

KWANG-HYUNG LEE* · GUM-SUK KIM**

This paper is The purpose of this paper is to analyze the differences between the two texts by comparing the narrative structures of the Japanese folk tale "The Horse with a Stomachache" and the Korean folk tale "The Bull that Won Against a Dokkaebi".

The epic structure of "The Horse with a Stomachache" is similar to that of "The Bull that Won Against a Dokkaebi" in that humans, animals and fantasy form a triangle. The differences between the two tales come from the fact that characters' occupations, the types of animals and the shapes of fantasy are different. The packhorse driver of "The Horse with a Stomachache" accepts Oni's offer to give the horse 10 times the power if he hides it in the horse's stomach for a year and carries out the contract. After overcoming all the hardships and completing the contract, the horse and the packhorse driver are reborn as the world's best horse and porter thanks to Oni's power. The farmer of "The Bull that Won Against a Dokkaebi" goes to the market to sell his horse getting tired of hunger and happens to meet a dokkaebi on his way to the market. The dokkaebi threatens to eat the bull. So the farmer suggests to the dokkaebi that it should fight and defeat the bull. After having defeated the dokkaebi with its horns, the horse returns home and scolds the farmer who ran away first, and continues to live receiving the farmer's hospitality in the same house.

The analysis of the two tales according to the triangle of desire reveals the desire to achieve the rise of status by getting a outstanding ability in "The Horse with a Stomachache", and the desire to continue even a hard life by overcoming disasters humorously in "The Bull that Won Against a Dokkaebi".

* KANGWON NATIONAL UNIVERSITY

** SANGJI UNIVERSITY

Keywords: folktales, dokkaebi, oni(鬼), <The bull that won the battle against the dokkaebi>, <The horse with a stomachache>, fantasy, triangle of desire, , disaster

논문투고 : 2021년 8월 30일 논문심사: 2021년 9월 13일 - 9월 27일 게재확정: 2021년 10월 1일