

『조선동화대집』에 나타난 신화성 고찰

신 원 기*

차 례

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------|
| 1. 들머리에 | 4. 『조선동화대집』에 나타난 신화성의 서사문학적 의의 |
| 2. 『조선동화대집』의 이야기에 나타난 신화성 양상 | 5. 맺으면서 |
| 3. 『조선동화대집』의 이야기에 나타난 신화성 양상의 의미 | |

국문초록

본고의 목적은 우리말 최초의 동화집이자 설화집인 『조선동화대집(朝鮮童話大集)』에 나타난 신화성(神話性)을 살피는 것이었다. 신화성은 신화의 요소나 특성인데, 기원성(起源性), 영웅성(英雄性), 제의성(祭儀性) 등으로 분석했다.

먼저, 『조선동화대집』에서 신화와 관련된 이야기 유형을 4가지로 나누어 살펴보았다. 첫째, 도깨비 소재의 이야기는 신화에 나타난 도깨비의 부신성(富神性)을 형상화하고 있었다. 이는 신화의 신화성인 기원성을 반영한 것으로 보았다.

둘째, 영웅신화의 변형 이야기는 이야기의 주인공이 자신에게 주어진

* 부산 동천고등학교 교사

결핍을 우연이나 지혜나 능력으로 극복해 내었다. 그래서 이들 이야기는 신화의 신화성인 영웅성을 반영하고 있는 것으로 보았다.

셋째, 신화에 형상화된 이야기는, 이야기에 나타난 장면이 신화의 왕의 살해, 신령의 좌정, 악령 퇴치, 보물 되찾음과 비슷했는데, 신화의 제의성, 기원성, 영웅성 등을 반영하고 있었다.

넷째, 동물의 신성성 이야기에는 신화에 나타난 조력자, 괴물 퇴치의 영웅, 토템 등을 형상화하고 있었다. 이는 신화의 신화성인 영웅성, 제의성이 민담에 반영된 것으로 보았다.

그다음, 위에서 살핀 4유형에 나타난 신화성인 기원성, 영웅성, 제의성이 어떤 의미가 있는지를 분석해 보았다. 그 의미는 각각 ‘부귀영화의 욕망과 경계’, ‘영웅적 능력의 개인화’, ‘신화의 변형과 전파’, ‘우화의 형성과 전개’라고 할 수 있었다.

그리고 이러한 신성성의 양상과 의미가 지니는 서사문학적 의의는 주제의 세속화와 인물의 개인화, 화소의 전승과 확산, 인물의 우의성(寓意性)과 담론의 다양화 등이었다.

주제어: 『조선동화대집』, 기원성, 영웅성, 제의성, 부귀영화, 신화의 변형, 우화

1. 들머리에

본고는 우리말 최초의 동화집이자 설화집인 『조선동화대집(朝鮮童話大集)』에 나타난 신화성(神話性)을 살피는 것을 목적으로 한다. 『조선동화대집』에는 약 66편의 이야기가 실려 있는데,¹⁾ 설화의 3분법을 따르자면 주로 ‘민담’이 많은 편수를 차지하고 있다. 설화는 신화-전설-민담으

1) 신원기, 『조선동화대집과 설화교육』, 보고사, 2017, 16-17쪽.

로 변천해 왔다. 오늘날 보존 전승되고 있는 전설, 민담 등의 적지 않은 작품들이 신화의 모티브들을 계승하고 있는 것을 볼 수 있다.²⁾ 그래서 전설에도 신화의 영향이 보이고, 민담에도 신화의 흔적이 있을 수 있다. 『조선동화대집』은 구비 전승되던 설화를 우리말로 기록한 최초의 텍스트이다. 본고에서는 일제강점기인 1926년에 활자화된 설화 저작물을 통해서, 서사문학의 원류인 신화의 특성들이 어떻게 민담에 반영되었는지를 고찰하고자 한다. 신화성의 반영은 지금의 문학 작품에도 나타난다고 할 수 있는데, 우리말 최초의 설화집인 『조선동화대집』에 나타난 신화성의 고찰을 통해 비교적 이른 시기의 신화성 반영 양상을 살필 수 있기 때문이다.

본고의 전개를 위해서는 우선 신화성이 무엇인지에 대한 접근이 필요하다. 신화성은 간단히 말하면 신화의 성격, 신화의 특성, 신화의 요소라고 정의할 수 있다. 그러면 신화란 무엇인가? 신화는 신성시(神聖視)되는 이야기이고,³⁾ 천지 만물과 인간 만사에 대한 내력과 성질을 이야기한 것이고,⁴⁾ 집단이나 민족의 기원, 우주와 인간의 관계, 삶과 죽음 등 인류의 본질적인 문제들을 상징적으로 이야기한 것이다.⁵⁾ 그리고 초자연적 존재자와 창조와 기원에 대한 신성하고 진실한 이야기이며,⁶⁾ 근원과 의례와 신에 대한 믿음에 관한 이야기이며,⁷⁾ 사물의 기원, 신과 인간의 관계, 초월적 존재, 태초의 사건, 영웅, 인간의 창조에 관한 이야기이고,⁸⁾ 근원적 현실에 관한 이야기이며,⁹⁾ 존재의 규범과 정당성을 보여주는 전통적인 이야기이다.¹⁰⁾

2) 고정옥, 『조선 구전 문학 연구』, 과학원 출판소, 1962, 99쪽.

3) 장덕순 외, 『구비문학개설』, 일조각, 1971, 29-32쪽.

4) 육당전집편찬위원회 편, 『육당 최남선 전집』 5, 현암사, 1973, 16쪽.

5) 이상섭, 『문학비평 용어 사전』, 민음사, 2001, 209쪽.

6) 미르세아 엘리아드, 이은봉 역, 『신화와 현실』, 성균관대학교출판부, 1985, 30쪽.

7) 이강엽, 『신화』, 연세대학교출판부, 2004, 19-20쪽.

8) 大林太良, 兒玉仁夫·권태효 역, 『신화학입문』, 새문사, 1996, 54-55쪽.

9) 시몬느 비에른느, 이재실 역, 『통과제의와 문학』, 문학동네, 1996, 99쪽.

또한 초자연적 인물과 세계와 사물과 관습에 대한 근본 원리를 설명하는 의식(儀式)적인 이야기이고,¹¹⁾ 시적·초일상적 이미지여서 다양한 수준에서 해석될 수 있기도 하며,¹²⁾ 세계와 인간의 창조, 근원과 영웅에 관한 이야기이고,¹³⁾ 세계 창조와 신과 영웅, 종교적 믿음, 생활 방식의 기원에 관한 이야기이며,¹⁴⁾ 세계의 시원과 원초적인 사건에 관한 계시로서, 그 특징적인 형식은 창세 신화, 우주 신화, ‘판테온’ 등이며,¹⁵⁾ 초자연적 존재, 우주와 자연의 기원, 제도와 관습의 유래, 신앙과 제의(祭儀)에 관한 이야기라고 규정하기도 한다.¹⁶⁾

위에서 다소 번잡하게 밝힌 동·서양의 신화 개념을 간추리면, 신화는 세상과 인간의 기원, 초월적 영웅, 사물과 관습의 근본을 설명하는 신성하고 제의적이고 원형회귀적인 이야기라고 할 수 있다.¹⁷⁾ 신화의 정의를 이렇게 내리면, 신화성, 즉 신화의 특성은 신성성(神聖性)에 바탕을 둔 기원성(起源性), 영웅성(英雄性), 제의성(祭儀性)이라 할 수 있다.¹⁸⁾ 기원성, 영웅성, 제의성은 신화성의 단계적 또는 시간적 진행을 반영한다고도 볼 수 있다. 어떤 사물이나 현상의 기원과 관련된 존재는 영웅과 관련이 깊고, 제의는 기원과 영웅에 대한 의례라고 할 수 있기 때문이다. 본고에서는 이러한 신화성이 최초의 동화집이자 설화집인 『조선동화대

10) 제럴드 프린스, 이기우·김용재 역, 『서사론사전』, 민지사, 1992, 157쪽.

11) M. H. 아브람스, 최상규 역, 『문학용어사전』, 보성출판사, 1998, 175쪽.

12) 조지프 캠벨, 이진구 역, 『원시 신화』, 까치, 2006, 533쪽.

13) James Weigel, *MYTHOLOGY*, C. K. Hillegass, 1991, pp.9-17.

14) ARTHUR COTTERRELL, *World Mythology*, OXFORD UNIVERSITY PRESS, 1997, pp.1-5.

15) 임한순 외 역, 『에다』, 서울대학교출판부, 2006, 548쪽.

16) 朝倉治彦 外, 『神話伝説辭典』, 東京堂出版, 1979, 252-254쪽.

17) 미르치아 엘리아데, 심재중 역, 『영원회귀의 신화』, 이학사, 2003, 95쪽.

18) 대표적인 설화 분류집인 톰슨의 『설화 모티프 분류』에도 ‘신화적 모티프(Mythological Motifs)’ 항에 기원(Origin)과 영웅(Hero, Demigod)의 하위 항목이 보인다.(Stith Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature I*, Indiana University Press, 1966, pp.61-65.) 이로 보아 세계 신화의 분류 특성에서도 기원성과 영웅성이 나타난다는 것을 확인할 수 있다.

집』에 어떤 양상으로 나타나는지를 살피고자 한다.

『조선동화대집』에 나타난 신화성을 살피는 이유는 첫째, 태초의 신화성이 이후의 문학에서도 계속 유지되는지의 여부를 점검할 수 있고, 둘째, 신화성이 어떻게 변용되어 후대의 이야기에 나타나는지를 볼 수 있고, 셋째, 집단의 과거 서사에 나타난 신화성과 개인의 당대 서사에 나타난 신화성이 어떤 관계를 맺고 있는지를 추측할 수 있기 때문이다.¹⁹⁾

이를 위해, 우선 『조선동화대집』의 어떤 이야기에 어떤 신화성이 반영되어 있는지를 살필 것이다. 그다음, 그 신화성이 『조선동화대집』의 이야기에 어떻게 형상화되고 있는가를 고찰할 것이다. 마지막으로 『조선동화대집』의 이야기에 나타난 신화성의 의미와 서사문학적 의의는 무엇인지를 알아볼 것이다.

이러한 과정을 통하여 신화에 나타난 신화성이 후대 설화에 어떻게 이어지고 있으며, 그 변용의 과정은 어떠한지, 그리고 서사문학의 흐름에서 신화성이 차지하고 있는 역동적인 기능과 가치는 무엇인지를 엿볼 수 있을 것이다.

민담에 나타난 신화성에 대한 선행 연구는 크게 보아 두 유형으로 나누어 볼 수 있다. 작품에 나타난 신화적 특성 자체에 대한 연구와, 작품을 형성하는 기본 원리 또는 메타커뮤니케이션의 입장에서 텍스트 형성 과정을 살핀 연구이다.²⁰⁾

19) 신화는 ‘집단의 과거 서사’이고, 『조선동화대집』의 이야기는 심의린이라는 개인 저자의 출판물이기에 ‘당대의 개인 서사’라고 할 수 있다. 또한 신화에서 주인공의 성공이나 실패는 사회 제도의 정당성을 제공하기에 집단의 서사라고 할 수 있다.(장-프랑수아 리오타르, 이현복 역, 『포스트모던적 조건』, 서광사, 2019, 54-55쪽.)

20) 민담에 나타난 신화성 연구는 생각보다 많지 않은데, 이는 설화가 신화-전설-민담으로 변천해 왔고, 설화를 신화, 전설, 민담으로 분류하는 관행에 따른 것으로 보인다. 즉, 신화, 전설, 민담 각각의 갈래 특성이나 작품 자체에 관한 연구에 집중할 까닭으로 신화의 영향력이 전설, 민담에도 뿌리내리고 있다는 접근이나 연구는 많지 않다.

최원오는 「〈두꺼비신랑〉설화의 신화적 성격」이라는 논문에서 두꺼비의 신화적 성격을 신성 공간의 인물, 산신령의 현현인 호랑이를 부리는 높은 신격(神格), 집단적 문제를 해결하는 수신(水神) 등으로 보고 있다.²¹⁾

신연우는 「〈바보사위〉 설화의 신화적 素因」이라는 논문에서 민담 〈바보사위〉의 원형을 신화로 보고, 신화와 민담을 이어주는 이야기를 〈온달〉 이야기라고 한다.²²⁾ 그리고 〈바보사위〉의 신화적 성격을 입사식으로 제시하면서, 입사에 실패한 내용과 입사 과정에서의 싸움 흔적을 나타내는 내용으로 구분한다. 즉, 민담 〈바보사위〉가 신화의 입사식을 반영하고 있는 이야기라고 결론짓는다. 그는 다른 논문 「‘상전 속인 하인’ 설화의 사회성과 신화성」에서 ‘상전 속인 하인’ 설화의 사회성은 상전과 하인의 대립으로, 신화성은 인식적 우위를 통한 새로운 질서의 건설로 규정하고 있다.²³⁾ 그러면서 신화성은 문학사의 원형적 틀로 작용하고, 사회성은 신화적 구성을 이용해 이야기를 변형시킨다고 주장한다. 여기서 제시된 신화성은 속이기를 통한 인식적 우위[트릭스터의 특성]와 그것을 바탕으로 구성되는 새로운 질서의 건설이라고 할 수 있다.

신동훈은 「백두산 관련 구비전승 설화의 신화적 성격」이라는 논문에서 백두산과 천지의 생성은 천(天)과 인(人)의 연합에 의한 지(地)와의 대결을 기본 구도로 함을 밝히면서, 그 신화적 성격을 창세신화적 관점에서 분석하고 있다.²⁴⁾

송효섭은 「삼국유사의 신화성과 반신화성」²⁵⁾과 「『삼국사기』의 신화

21) 최원오, 「〈두꺼비신랑〉설화의 신화적 성격」, 은지학회, 『은지논총』 1권, 1995.

22) 신연우, 「〈바보사위〉 설화의 神話的 素因」, 연민학회, 『연민학지』 9권, 2001.

23) 신연우, 「‘상전 속인 하인’ 설화의 사회성과 신화성」, 『한국민속학』 제37집, 한국민속학회, 2003.

24) 신동훈, 「백두산 관련 구비전승 설화의 신화적 성격」, 『민속학연구』 제54호, 국립민속박물관, 2024.

25) 송효섭, 「삼국유사의 신화성과 반신화성」, 『한국문학이론과 비평』 37, 한국문학이론과비평학회, 2007.

성과 반신화성』이라는²⁶⁾ 논문에서 ‘신화성’이라는 용어를 사용하고 있는데, 여기서 신화성은 담론을 통해 의미를 생산하는 기호 작용으로 보고 있다. 즉, 신화성은 문예 장르의 신화가 갖는 속성이 아니라 문화에서 찾아지는 보편적 사유를 말한다.

표정옥은 「선덕여왕 서사에 나타난 문화층들의 신화성과 종교성 연구」라는²⁷⁾ 논문에서 삼국유사의 선덕여왕 서사는 불교의 문화층들을 내재화하면서 신화성을 구현하고 있다고 하면서, 신화성의 의미를 엘리야데의 히에로파니(hierophanie: 성스러움의 顯現) 개념을 원용하여 신이성과 기이성으로 설명하고 있다.

텍스트 형성 과정을 연구한 송효섭과 표정옥의 신화성은 본고와 직접적인 관련이 적고, 설화 작품 자체를 연구한 최원오와 신연우와 신동훈의 신화성은 두 가지로 나누어 접근할 수 있다. 첫째는 전설이나 민담에 자체에 나타난 신화적 요소이고, 둘째는 문학사에 작용하는 원형적 틀이다. 이 논의들에서 신화적 요소는 신화성을 협의의 관점에서 규정한 것이고, 원형적 틀은 광의의 관점에서 신화성을 설정한 것으로 볼 수 있다.

본고에서 말하는 신화성은 신화의 요소나 특성이므로, 협의의 관점에서 접근한 신화성이라고 할 수 있다. 즉, 본고에서 고찰하는 신화성은 문학사의 광대한 흐름에 잠재되어 있는 어떤 원형이 아니고, 작품 한 편 한 편에 국한되어 나타나는 신화의 요소나 특성이라고 할 수 있다. 따라서 본고에서는 신화성(神話性)인 신화의 기원성(起源性), 영웅성(英雄性), 제의성(祭儀性)이 『조선동화대집』의 이야기에 어떻게 형상화되고 있는지를 살피고자 한다.

26) 송효섭, 「『삼국사기』의 신화성과 반신화성」, 『기호학연구』 39집, 한국기호학회, 2014.

27) 표정옥, 「선덕여왕 서사에 나타난 문화층들의 신화성과 종교성 연구」, 『영주어문』 제40집, 영주어문학회, 2018.

2. 『조선동화대집』의 이야기에 나타난 신화성 양상

앞장에서 신화성을 기원성, 영웅성, 제의성으로 구분했다. 본장에서는 『조선동화대집』의 이야기 속에서 신화성이 어떻게 형상화되고 있는가를 고찰할 것이다. 먼저 『조선동화대집』에 나타난 ‘도깨비 소재의 이야기’를 살필 것이다. 도깨비는 인간을 닮은 신(神)이기도 하고, 신을 닮은 인간이기도 한 존재이다. 신과 인간의 특성을 공유한 인물의 이야기여서, 신화성이 어떻게 반영되어 있는지 살피기 좋은 예화가 될 것이다. 두 번째는 ‘영웅신화의 변형 이야기’를 살필 것이다. 신화의 주인공은 영웅이다. 영웅은 자신을 둘러싼 어려움을 극복하고 위업을 쟁취하는 인물이다. 이러한 신화의 주인공이 민담에서는 어떻게 변모되어 기능하고 있는가를 고찰할 것이다. 세 번째는 ‘신화에 형상화된 이야기’를 살필 것이다. 『조선동화대집』에서 신화의 장면과 유사한 장면이 나타나는 이야기를 찾아보고, 신화의 장면과 민담의 장면이 어떻게 유사하며 그 차이점은 무엇인지를 알아볼 것이다. 장면이 유사하다는 것은 두 유형의 이야기가 밀접한 관련을 맺고 있음을 암시한다. 신화의 장면이 어떻게 민담에 형상화되어 있는지, 그 양상은 어떠한지를 살피고자 한다. 네 번째는 ‘동물의 신성성 이야기’를 알아볼 것이다. 인간은 동물성과 신성성(神聖性)의 중간적 존재이다. 인간의 본능은 동물성에 가깝고, 도덕적 희생과 헌신은 신성성에 가깝다. 그리고 동물성과 신성성은 대척적이고 대조적인 관계에 있다. 동물에 신성성이 결합한 ‘동물의 신성성’은 대조적 관계의 결합으로 볼 수 있다. 즉, 동물성과 신성성이라는 상반되는 특성이 긍정적으로 승화된 것이라 할 수 있다. 이러한 대조적 요소의 긍정적 결합이 무엇을 의미하고 그 양상은 어떠한가를, ‘동물의 신성성 이야기’를 통해서 고찰하고자 한다.

1) 도깨비 소재의 이야기

<3. 푸른 보자기>

홀로 된 가난한 부인이 몸을 감추는 보자기를 얻어, 마음대로 물건을 훔치다가 가게 주인에게 들리게 되자, 도깨비가 가게를 불태운다고 위협하여 곤란한 상황을 벗어나는 이야기.²⁸⁾

<4. 도깨비 돈>

도깨비와 친한 노인이 도깨비가 무서워하는 것을 짐승 피라는 것을 알고, 자신은 돈을 무서워한다고 한다. 어느 날 노인이 소피[牛血]로 도깨비를 놀라게 하자, 화가 난 도깨비는 노인에게 돈을 한없이 던진다.²⁹⁾

<9. 금(金)방망이 은(銀)방망이>

옛날에 욕심 많고 불효하는 형과, 정직하고 효성스러운 아우가 있었다. 어느 날 아우는 나무를 하다가 어두워서 빈집에 들어가서 개암을 깨물어 도깨비들을 달아나게 만들고 많은 보물을 얻는다. 형은 동생을 따라 하다가 도깨비에게 봉변을 당한다.³⁰⁾

<푸른 보자기>, <도깨비 돈>, <금방망이 은방망이>는 모두 도깨비를 소재로 한 이야기이다. 가난한 여인은 도깨비가 준 보자기로 재물을 얻고, 평범한 노인은 도깨비를 속여 돈을 얻고, 정직하고 온순하고 효성이 지극한 아우는 도깨비 덕분에 금과 은이 나오는 금 방망이 은 방망이를 얻는다. 위의 이야기에서 도깨비는 정직한 사람을 돕고 재물을 관장하는 신격적 존재로 묘사되고 있다.³¹⁾ 도깨비는 초인간적 영력(靈力)을 발휘할 수 있어서, 머리에 쓰면 형상이 보이지 않게 하는 보자기와 무엇이든지 나오게 하는 방망이를 가지고 있다.³²⁾ 이야기 속의 인물들은 도

28) 신원기, 『조선동화대집과 설화교육』, 보고사, 2017, 254-257쪽. 작품 앞의 번호는 『조선동화대집』에서 제시한 순서에 따른 것임.

29) 신원기, 『조선동화대집과 설화교육』, 보고사, 2017, 258-259쪽.

30) 신원기, 『조선동화대집과 설화교육』, 보고사, 2017, 277-280쪽.

31) 김종대, 『도깨비, 잃어버린 우리의 신』, 인문서원, 2017, 31쪽.

32) 임석재 외, 『한국의 도깨비』, 열화당, 1985, 57쪽.

깨비 덕분에 재물을 얻어 부자가 된다. 그래서 이들 이야기에 형상화된 도깨비의 특성은 ‘부유함[富]’이라고 할 수 있다.

도깨비는 사람을 홀리기도 하고, 무소불능의 재주가 있고, 병을 치유하기 때문에 신격화된 존재로 나타난다.³³⁾ 그리고 제주도에는 부(富)의 신(神)으로 기능하기도 하는 <영감 본풀이>로 대표되는 도깨비 신화가 전해지고 있다.³⁴⁾ 제주도의 도깨비는 육지 도깨비의 성격인 부신(富紳) 외에도 풍어신(豐漁神)의 성격을 지니고 있다.³⁵⁾ 도깨비는 병을 치유하고, 부자가 되게 하고, 고기를 많이 잡게 해주어, 인간에게 실질적인 도움을 주는 존재이다.

이처럼 도깨비는 신화에서 인간에게 이익을 주는 존재, 특히 재물을 가져다 주는 존재로 등장한다. 도깨비는 인간에게 많은 재물을 주지만, 그 재물을 대가로 인간에게 많은 것을 요구하지는 않는다. 도깨비가 어떤 힘을 발휘하여 인간에게 재물을 가져다 줄 때, 도깨비는 행위 주체이면서 신(神)적인 역할을 한다고 할 수 있다.³⁶⁾ 이러한 도깨비의 존재는 부신성(富神性)을 의미하는 것으로 볼 수 있다.³⁷⁾ 즉, 도깨비는 인간의 근본적인 욕망인 부유함을 이루어 주는 신성을 지닌 존재이다. 부유함을 도와주는 도깨비의 부신성은 불교 도깨비인 쿠베라, 야차, 나찰의 성격과도 비슷하다.³⁸⁾

신화의 도깨비와 <푸른 보자기>, <도깨비 돈>, <금방망이 은방망이> 이야기에 나타난 도깨비는 그 기능이 비슷하다. 도깨비는 신통력을 통해 인간에게 여러 가지 도움을 주는 존재이다. 신화에서는 도깨비에게

33) 김열규, 『도깨비 날개를 달다』, 춘추사, 1991, 207쪽.

34) 문무병, 「제주도 도깨비 信仰」, 『한국학논집』 제30집, 계명대학교 한국학연구원, 2003, 163-165쪽.

35) 장주근, 「제주도 무속의 도깨비 신앙에 대하여」, 『국어교육』 18권, 한국어교육학회, 1972, 462쪽.

36) 송효섭, 「도깨비는 어떻게 생겨나는가」, 『한국학논집』 제30집, 계명대학교 한국학연구원, 2003, 97쪽.

37) 김종대, 『민담과 신앙을 통해 본 도깨비의 세계』, 국학자료원, 1997, 82쪽.

38) 박기용, 「불교설화에 나타난 도깨비의 기원에 대하여」, 『우리말글』 63, 우리말글학회, 2014, 168쪽.

부유함과 풍어를 빌고, 민담에서는 인간이 도깨비 덕분에 또는 도깨비를 이용하여 부유하게 된다. 이처럼 신화와 민담에 나타난 도깨비는 ‘부유함’이라는 공통점이 있다.

그런데 신화의 도깨비와 민담의 도깨비는 차이점도 있다. 신화의 도깨비가 신성성(神聖性)을 특성으로 한다면, 민담의 도깨비는 기이성(奇異性)을 특성으로 한다고 할 수 있다. 인간은 이 기이성을 이용하여 자신의 부를 축적한다. 하지만 부를 축적한 뒤에는 도깨비와 멀어지거나 도깨비를 피해야 한다. 짐승의 ‘피’를 이용하여 어떤 대상을 쫓아내는 것은 벽사진경(辟邪進慶) 의례의 흔적으로 볼 수 있고, 쫓겨나는 도깨비 역시 ‘사(邪)’의 존재로 보아야 한다. 그래서 신화의 도깨비는 신(神)의 차원이고, 민담의 도깨비는 귀(鬼)의 차원으로 구분하기도 한다.³⁹⁾

위에서 살핀 것처럼, 민담 <푸른 보자기>, <도깨비 돈>, <금방망이 은방망이> 등은 신화에 나타난 도깨비의 부신성(富神性)을 형상화하고 있었다. 이는 신화의 신화성인 기원성(起源性)을 반영한 것으로 볼 수 있다. 도깨비, 도깨비 감투, 도깨비 방망이 등이 부(富)의 근원을 상징하고 있기 때문이다.

2) 영웅신화의 변형 이야기

<7. 바보 사위>

어느 노부부가 무남독녀의 배필로 바보 사위를 얻었다. 하루는 장인이 사위를 불러서 뚝배기와 갓을 사오라고 시킨다. 가게에 간 사위는 부인의 지시를 반대로 하여, 뚝배기를 써보다가 깨어 값을 물어주고, 갓에 물어 부어 따귀를 맞는다.⁴⁰⁾

<60. 천치(天痴) 신랑(新郎)>

산촌에서 자란 아이가 서울로 장가를 가서, 처가에서 맛있는 장김치

39) 김중대, 『민담과 신앙을 통해 본 도깨비의 세계』, 국학자료원, 1997, 124쪽.

40) 신원기, 『조선동화대집과 설화교육』, 보고사, 2017, 269-271쪽.

를 먹고, 그것을 몰래 더 먹으려다가 장인의 이마를 깨뜨리는 소동을 벌인다.⁴¹⁾

<57. 떡보의 성공(成功)>

옛날에 중국에서 재주를 비교하러 사신을 조선으로 보냈다. 성질도 둔하고 글도 모르는 뱃사공 떡보가 중국 사신과 맞선다. 떡보와 손짓 문답을 한 중국 사신은 조선은 뱃사공까지 유식하다고 오해하여, 중국으로 돌아가려 한다. 떡보는 중국 사신이 등근 떡을 먹었다고 해서 자신은 네모난 떡을 먹었다고 했으며, 세 개를 먹었다고 해서 다섯 개를 먹었다고 했으며, 맛이 좋다고 해서 배가 부르다고 했다고 말했다.⁴²⁾

신화의 주인공들은 초자연적 능력을 지닌 인물이다. 이들이 어떤 난제를 극복하고 위업을 쟁취하는 이야기가 영웅신화이다. 영웅은 혼돈의 세상을 밝음의 세상으로 만든 인물이고,⁴³⁾ 신비스러운 모험을 통하여 동료에게 이익을 주고, 사회 전체의 소생에 필요한 수단을 가져오는 인물이다.⁴⁴⁾ 『조선동화대집』에서 영웅신화의 편린을 찾을 수 있는 이야기는 <7. 바보 사위>, <60. 천치 신랑>, <57. 떡보의 성공>, <8. 개구리 신선>, <29. 반쪽 사람>, <35. 똑같은 재주> 등 6편이다. 우선 <바보 사위>, <천치 신랑>, <떡보의 성공>을 먼저 살펴기로 한다.

<바보 사위>와 <천치 신랑>은 세상 물정을 몰라서 정상적인 행동을 하지 않는 사위에 관한 이야기이다. 바보 사위는 똑배기와 갓을 살 줄 모르고, 향아리 안에서 움켜진 손을 놓을 줄 모른다. 그는 새로운 조건에 적응할 줄 모르는 사람이고, 식탐을 참을 수 없는 인물이다.⁴⁵⁾ 우리 서사문학에서 바보 사위의 원류는 『삼국사기』의 바보 ‘온달’이라 할 수 있

41) 신원기, 『조선동화대집과 설화교육』, 보고서, 2017, 491-493쪽.

42) 신원기, 『조선동화대집과 설화교육』, 보고서, 2017, 480-484쪽.

43) 김열규, 『한국문학사』, 탐구당, 1983, 364-365쪽.

44) 조셉 캠벨, 이윤기 역, 『세계의 영웅 신화』, 대원사, 1989, 34-41쪽.

45) 강성숙, 「<바보 사위> 설화 연구」, 『한국고전여성문학연구』 제13권, 한국고전여성문학회, 2006, 157-164쪽.

다.⁴⁶⁾ 평민 또는 평민 이하의 존재인 남성이 공주와 혼인하는 이야기에서, 결혼 이전의 바보 온달은 결혼 이후의 장군으로 변모한다. 이 변모 과정에는 온달이 자신의 능력을 입증하는데, 이를 통과제의의 입사식으로 볼 수 있다.

마찬가지로 바보 사위 이야기에서 일어나는 웃기는 사건들도 자신의 능력을 입증하여 정상적인 사위로 인정받고자 하는 과정-입사식의 과정으로 볼 수 있다.⁴⁷⁾ 하지만 신화와 달리 『조선동화대집』의 두 이야기에 나타난 사위는 엉뚱한 소동으로 ‘바보’처럼 취급되는데, 이는 입사식의 실패로 볼 수 있다. 혼인으로 맺어진 처가 쪽 집안에 정상적으로 안착하는데 실패하고 있는 것이다. 이때 바보 사위와 대립하면서 어려운 난제를 제시하는 인물은 주로 장인이다.⁴⁸⁾ 주몽 신화와 온달 설화에서 사위 해모수와 온달은 장인 장모의 인정을 받는다. 해모수와 온달은 입사식에 성공하여 처가의 당당한 일원이 된다.

<떡보의 성공>에서 ‘떡보’는 성질이 둔하여 글도 잘 배우지 못하고, 떡만 소원하는 무식한 자(者)이다. 떡을 위해 중국 사신과 엉뚱한 손짓 문답을 하여 문제를 해결하고, 떡은 물론 상급도 많이 받게 된다.⁴⁹⁾ 앞뒤 상황 가리지 않고 오로지 떡을 위해 목숨을 거는 떡보는, 일반적인 논리나 인식이 부족한 바보와 비슷한 인물로 볼 수 있다.

바보, 천치, 떡보의 인물 특성인 ‘바보’는 웃음 속에서 공생의 길을 모색하는 인물이다.⁵⁰⁾ 이들은 자신이 처한 어렵고 심각한 환경을 웃음으

46) 김부식, 이강래 역, 『삼국사기』 II, 한길사, 2003, 819-822쪽.

47) 신연우, 「<바보사위> 설화의 神話的 素因」, 『연민학지』 9권, 연민학회, 2001, 321쪽.

48) 이재선, 『한국문학 주제론』, 서강대학교출판부, 2009, 461쪽.

49) 말하지 않고 손짓 문답으로 문제를 해결하는 이야기는 한국, 중국, 일본, 베트남, 이라크, 이스라엘, 영국, 칠레, 리투아니아, 스코틀랜드, 아일랜드, 스페인, 이탈리아, 체코, 아르헨티나 등 세계적인 분포를 보인다.(조희웅, 『한국설화의 유형』, 일조각, 1996, 205-208쪽.)

50) 이강엽, 「바보설화에서 바보를 보는 시각과 공생의 문제」, 『구비문학연구』 제51집, 한국구비문학회, 2018, 67-68쪽.

로 쉽게 극복하고, 세상을 자신의 질서에 맞게 만들고 있다. 정상적인 판단으로 해결하기 어려운 심각한 문제를, 정상인과 다른 인식으로 아주 우습게 해결하고 있다. 그래서 민담에 등장하는 바보, 천치, 떡보는, 어리석음이 현명함이고 현명함이 어리석음이라는 세계 인식의 전도성을 내재하고 있는 문화 영웅이면서 바보 영웅이다.⁵¹⁾

신화는 망각되어도 인간의 근원적인 신화적 사고는 소멸되지 않는다.⁵²⁾ 신화는 영속적인 요소이며, 파괴되거나 무화되는 것이 아니라 형태를 변화시키면서 예술 속에서 현전한다.⁵³⁾ 즉, 신화는 쇠퇴하고 소멸하고, 다시 등장하는 작용을 되풀이한다.⁵⁴⁾ 신화의 위대한 영웅이 민담의 왜소한 영웅으로 변모한 것은 신화의 쇠퇴로 볼 수 있다. ‘바보’와 ‘천치’와 ‘떡보’는 왜곡되고 왜소한 영웅의 극단적 예시로 볼 수 있다. 영웅의 쇠락과 쇠퇴가 드디어는 평범한 인물이거나 그 이하의 인물까지 나타나게 한 것으로 볼 수 있다. 따라서 바보와 천치와 떡보의 이야기는 영웅신화의 변형으로 볼 수 있다.

<8. 개구리 신선(神仙)>

어느 나라 귀족(貴族)의 딸 금애(金愛)가 반지를 연못에 빠뜨린다. 마침 개구리의 도움으로 반지를 얻은 금애는, 함께 자겠다는 개구리의 부탁을 들어주지 않는다. 개구리는 금애 머리맡에 와서 신선으로 변해서, 금애와 함께 하늘로 가려 했는데, 약속을 지키지 않아서 혼자 간다면서 공중으로 올라간다.⁵⁵⁾

<29. 반쪽 사람>

옛날에 다리만 돌이고 머리, 몸통은 다른 사람보다 반이 적은 반쪽이라는 아이가 있었다. 다른 사람보다 월등하게 힘이 센 반쪽이는 이십이

51) 이재선, 『한국문학 주제론』, 서강대학교출판부, 2009, 454쪽.

52) 양빈, 『신화학입문』, 금란출판사, 1980, 20쪽.

53) 에른스트 카시러, 심철민 역, 『상징 신화 문화』, 아카넷, 2015, 368-369쪽.

54) 질베르 뒤랑, 유흥근 역, 『신화비평과 신화분석』, 살림, 1998, 64쪽.

55) 신원기, 『조선동화대집과 설화교육』, 보고서, 2017, 272-276쪽.

되자, 건너 마을 사는 부잣집 딸하고 혼인하겠다고 한다. 부잣집 사람들은 색시를 지키느라 며칠이나 밤잠을 설친다. 피곤에 지친 부잣집 사람들이 모두 잠든 날 밤에, 반쪽이는 부잣집 사람들을 묶어 놓고, 딸을 둘러매고 나온다. 반쪽이는 집으로 돌아와서 재주를 한번 넘더니 잘생긴 남자가 된다. 모친과 형은 기뻐하고, 색시도 기뻐하며 반쪽이와 부부가 된다.⁵⁶⁾

<35. 똑같은 재주>

옛날에 어떤 나라에 한 농부(農夫)가 아들 사형제(四兄弟)를 두고 살았다. 하루는 아들을 모두 불러가지고, 각자 재주에 따라 자신의 재산을 나누어 주겠으니, 삼년 동안 재주를 배워오라고 한다. 이 말을 듣고 네 아들은 집을 떠나서, 각각 흠치는 재주, 멀리 있는 것을 보는 재주, 백발 백중(百發百中)하는 재주, 무엇이든 감쪽같이 꿰매는 재주를 배워서 온다. 사형제는 그들의 재주를 발휘하여 잡혀간 공주를 구해오고, 나라의 절반을 얻는다.⁵⁷⁾

<개구리 신선>, <반쪽 사람>, <똑같은 재주> 등은 결핍을 극복하고 위업을 성취한 인물의 이야기라고 할 수 있다. 일상적인 삶의 세계에서 초자연적인 경이의 세계로 떠나가서, 엄청난 세력과 만나 결정적인 승리를 거두는 인물을 영웅이라고 할 수 있다.⁵⁸⁾ 개구리는 연못의 반지를 찾아주고 신선이 되어 하늘로 올라가고, 반쪽이는 힘과 지혜로 잘 생긴 남자가 되고, 사형제는 뛰어난 재주로 공주를 구하고 나라의 절반을 차지한다. 개구리와 반쪽이와 사형제는 신화의 영웅상을 간직하고 있는 인물이다.

<개구리 신선>은 그림동화집의 <개구리 왕자>를 번안한 이야기이다. 여기서 개구리는 작은 용(龍)이면서 사춘기 소녀에게 자아의 각성을 암시하는 전령관으로 기능한다. <반쪽 사람>은 정상인과 다른 신체적 결

56) 신원기, 『조선동화대집과 설화교육』, 보고사, 2017, 372-380쪽.

57) 신원기, 『조선동화대집과 설화교육』, 보고사, 2017, 406-409쪽.

58) 조셉 캠벨, 이윤기 역, 『세계의 영웅 신화』, 대원사, 1989, 34쪽.

함을 지닌 인물이 자신의 능력으로 부잣집 딸과 결혼한다는 이야기이다. 묘한 남자로 변한 반쪽이를 보고, 모친과 형과 색시는 모두 기뻐한다. 모친과 형과 색시의 기쁨은, 반쪽이가 가족과 동네 사람들에게 정상인으로 인정받는 것을 의미한다.

신화에서 묘사되는 신체의 결합은 지식과 힘의 대가로 감수해야 될 부분이자, 무언가를 만들어 내는 조건이기도 하다.⁵⁹⁾ 기굉국(奇肱國)에 사는 기이한 팔뚝의 외팔이 종족은 손재주가 뛰어나고,⁶⁰⁾ 테이레시아스는 두 눈을 잃는 대신 미래를 보는 능력을 얻었고, 대장장이 신 헤파이스토스는 절름발이이고,⁶¹⁾ 북유럽 신화의 주신(主神) 외눈박이 오딘은 지혜와 한쪽 눈을 바꾸었다.⁶²⁾

신화와 민담에서 반쪽이로 형상화된 신체적 결합자는 엄청난 능력을 감추고 있다는 공통점이 있다. 반쪽이의 기괴함은 소외되고 불가해한 세계이며 역동적인 힘의 표출을 함축하고 있어서, 악령을 눌러버리려는 원시 동굴화, 샤먼의 탈에서 그 연원을 찾을 수 있다.⁶³⁾ 하지만 신화의 반쪽이는 세계의 안정화를 위해 능력을 발휘하는데, 민담의 반쪽이는 자신의 안정화를 위해 능력을 발휘한다. 신화의 반쪽이는 세상을 향해 예언하고 만들고 지혜를 발휘하지만, 민담의 반쪽이는 자신의 존재 증명을 위해 힘과 지혜를 발휘하는데 그치고 있다.

세상의 질서보다는 자신의 존재를 위해 힘과 지혜를 발휘하는 민담의 주인공은, <똑같은 재주> 이야기에서도 그대로 적용된다. <똑같은 재주>의 사형제는 신화적 능력을 지니고 있지만, 그 능력 사용의 원래 목적은 아버지의 재산을 물려받기 위한 것이었다. 최종적인 결과로 나라의 반을 얻지만, 이 역시 사형제가 화목하게 서로 도와 잘 사는 수단에 그

59) 이나미, 『응, 호랑이 탄 한국인과 놀다』, 민음인, 2011, 110쪽.

60) 예태일·전발평 편저, 서경호·김영지 역, 『산해경』, 안티쿠스, 2010, 196-201쪽.

61) 피에르 그리말, 최애리 역, 『그리스 로마 신화 사전』, 열린책들, 2023, 688-690쪽.

62) 안인희, 『안인희의 북유럽 신화』 1, 웅진지식하우스, 2019, 42-45쪽.

63) 이재선, 『한국문학 주제론』, 서강대학교출판부, 2009, 27-32쪽.

치고 있다. 영웅신화에서는 위업의 성취가 세상을 위한 것인데, 민담에서 성취는 자신을 위한 것으로 축소되어 나타나고 있는 것이다.

3) 신화에 형상화된 이야기

<11. 효자(孝子)의 도움>

옛날에 효성스런 부부가 있었는데, 모친이 병이 들어 병세가 악화되자, 스님으로부터 자기 아들을 삶아 먹이면 된다는 말을 듣는다. 부부는 아들을 삶아 모친에게 드린다. 얼마 후에 아들이 집에 오자 부부는 놀라 술을 열어보니, 큰 산삼(山蔘)이 들어있었다.⁶⁴⁾

<12. 네모진 보석(寶石)>

어느 가난한 사람이 네모난 보석을 얻는데, 각각 쌀, 옷, 돈, 죽음이 나온다. 이 사람은 보석으로 부자가 되더니 교만하게 된다. 하루는 이 사람 집에 불이 났는데도, 아무도 도와주지 않는다. 그래도 반성하지 않고, 동네 사람들이 모인 곳에서 보석을 보여 준다. 쌀과 옷과 돈을 나오게 하자, 구경꾼 하나가 한 모는 어떤 것이냐고 묻자, 부자는 죽으라면 죽게 되는 것이라고 한다. 그러자 구경꾼이 죽으라고 하여, 부자는 죽고 만다.⁶⁵⁾

<13. 외쪽의 피>

어느 시골 양반의 집에 외쪽이라고 하는 하인이 있었다. 외쪽에게 여러 가지로 낭패를 당한 주인은 그를 죽이라는 글을 써서 집으로 보낸다. 외쪽이는 그 글을 사위 삼으라는 내용으로 바꾼다. 집으로 돌아온 양반은 외쪽을 상자에 넣어 나무에 매달아 놓고, 다음날 강물에 빠뜨려 죽이려고 한다. 외쪽은 지나가는 노파를 대신 상자에 넣어 죽게 만들고 다시 주인집으로 간다. 그리고는 수궁에 갔다 왔다면서, 양반댁 가족 모두를 강으로 데리고 가서, 물속에 빠뜨리고 주인 딸만 살려 부부가 된다.⁶⁶⁾

64) 신원기, 『조선동화대집과 설화교육』, 보고사, 2017, 288-292쪽.

65) 신원기, 『조선동화대집과 설화교육』, 보고사, 2017, 293-296쪽.

66) 신원기, 『조선동화대집과 설화교육』, 보고사, 2017, 297-305쪽.

<62. 술 나오는 구슬>

옛날에 어느 노인이 고양이와 개 한 마리와 함께 살다가 술 나오는 구슬을 얻는다. 노인은 그 구슬로 술장사를 하여 부자가 된다. 어느 날 어떤 어떤 사람이 그 구슬을 훔쳐가자, 고양이와 개가 구슬을 찾아 나선다. 물 건너 동리 어느 집에 그 구슬이 있다는 것을 알고, 고양이는 구슬을 물고 나오고, 개는 강을 헤엄쳐 건너오다가, 고양이의 실수로 구슬을 강에 빠뜨리고 만다. 그때 마침 천렵(川獵)하는 사람들이 고기를 잡아 창자를 꺼내 버리는데, 개와 고양이는 그 속에 구슬이 든 것을 보고 주인에게 준다.⁶⁷⁾

<효자의 도움>, <네모진 보석>, <외쪽의 피>, <술 나오는 구슬> 이 이야기의 일부는 신화에 비슷한 장면이 나타난다. <효자의 도움>은 아들을 삶아 노모의 약으로 올리는데, 아들 대신 큰 산삼(山蔘)을 삶았다는 이야기이다. 노모에 대한 극진한 효심을 나타낸 내용이다. 이러한 ‘부모에 대한 극진한 효심’과 관련된 부분은 함경도 지방의 무가 <안택(安宅) 곳>에도 보인다.

“우리 감청이느 안해산 금상절관에 가 글공부로 참 삼년 하고 있는데 감청이 더불어다가 할아버지게 약을 씹시다.” ...

“여보 대감님 들소 자식으느 죽으면 또 다시 돌아올 수 있지마느 부모는 한번으로 돌아 가면 원해 천년(아주 영영) 돌옵니까?”

옥황상제님께서 분부가 내려서 “감청이 선생님이 들어라... 은삼(人蔘)을 네레 보내겠으니 그 은삼을 내려다가 감청이 形容대로 그려서 내려부네 약을 쓰라” 하옵네다. 그 분부 받아 가지고 절관 뒷산에 가서 구어보니 이전에 없던 은삼이가 한 대 솟아 나와 있음데다...

옷을 벗게 가지고

네 죽을 들어다가 약탕관에다 집어였오

그 약을 다려서 삼일만에 할아버니 內庭으로 짜서 디러가니 할아버지 그 약을 마시고 병이가 아주 소멸하여 납다 났오⁶⁸⁾

67) 신원기, 『조선동화대집과 설화교육』, 보고사, 2017, 497-500쪽.

68) 문화재관리국, 『無形文化財調查報告書』 제3집, 문화재관리국, 1965, 48-50쪽.

<안택곳>의 이 부분은 할아버지의 병에 손자를 약으로 쓰려고 하자, 옥황상제가 은삼[人蔘]을 내린다는 내용이다. 신화의 부분과 민담의 부분 모두 병든 부모를 위해 자식을 희생시키려 하자, 초자연적 존재(옥황상제, 스님)가 자식 대신 인삼을 내린다는 장면이다.

두 장면을 보면, 신화와 민담의 내용이 거의 일치하고 있다는 것을 알 수 있다. 이는 민담이 신화에 수용된 것으로 볼 수도 있고, 신화의 흔적이 민담의 시대까지 전승된 것으로 볼 수도 있다. 그 선후의 문제를 떠나서, 이 장면의 공통되는 내용은 ‘어린 자식’의 희생이 ‘늙은 아비’의 소생을 도왔다는 것이다. 자식의 희생으로 아비가 재생했다는 화소는 ‘왕의 살해’가 변형된 신화소로 볼 수 있다. 아주 이른 시기에, 곡물과 인간의 재생을 위해 왕을 죽이는 행위가 행해졌다. 왕은 곡물과 세상의 풍요를 상징했는데, 이 왕이 늙어서 죽게 되면 곡물과 세상의 젊음과 풍요가 파괴된다고 믿었다. 그래서 곡물과 세상의 풍요로움을 위해 왕이 자연사하기 전에 미리 없애고[살해하고], 젊고 활기찬 왕을 새로 정하는 것이었다. 그 이후에는 왕을 직접 죽이는 대신 왕과 아주 유사한 능력을 지닌 인물을 대신 죽이는 풍습이 있었다. 왕의 아들은 왕과 비슷한 지위와 능력을 지녔다고 여겨져 왕 대신 희생당한 첫째 부류의 인물이다.⁶⁹⁾

이러한 왕자와 친자의 희생은 부모의 재생이라는 결과를 예비한 것이다. 신화에서 왕자를 희생시켜 왕의 재생을 기원한 장면이, 민담에서는 아들을 희생시켜 친부의 재생을 기원한 장면으로 남아 있다고 볼 수 있다. 이는 신화의 제의성이 민담에 반영된 것이라 할 수 있다.

<네모진 보석>에는 네모난 보석으로 부자가 된 후 인심을 잃은 사람이 등장한다. 이 교만한 사람이 네모난 보석의 용도를 설명하다가, 마지막 모는 미운 사람을 죽이는 모라고 이야기하자, 어떤 사람이 네모난 보

69) 제임스 조지 프레이저, 박규태 역주, 『황금가지』 제1권, 을유문화사, 2009, 681-682쪽.

석의 주인에게 ‘죽어라’고 하여 교만한 부자가 죽는다는 내용이다. 모서리가 넷이라는 것은 대지의 사방을 의미하고, 네모 중에서 한 모는 사람을 죽인다는 것은 4계절 중에서 죽음의 계절인 겨울을 상징한다.⁷⁰⁾ 이와 비슷한 내용이 함경도 무가 <산천(山川)굿>에 나온다.

거기서 한 모느/아이 가르케 주는구나
이 습상아 이 습상아/이 모로르 어서 바빠
한 모로이 가르키라/그러하니 그 습상이
아이 가르키구 있음데다
...
한 모로느 쓰는 거느/미분 사람기다가 전주시면
절로 죽는 모이외다/이 습상아 이 습상아
너 보다 더 미분 사람이 어디 있겠니
그 짐상이다 전주시니/지긔 나가 자빠진다
거기서 영산이느/고개 한정에 올라 가서
손목으로 견덕거리니/불근 선배 네리 오네
어디 재 큰 습상이 죽은 거/그양 무당이 버릴 수 지양없다⁷¹⁾

<산천(山川)굿>에서 대망이에게 남편(붉은 선비)을 잃게 된 아내(영산 각시)는 남편 대신 먹고 살 방도를 마련해달라고 한다. 그러자 대망이는 여덟 모의 밤에 빛을 내는 구슬, 팔모야광주를 준다. 이 야광주(夜光珠)의 사용법을 아내가 대망이에게 묻자, 대망이가 마지막 모를 겨누면 사람이 ‘죽는다’고 설명하자, 아내가 야광주를 대망이에게 겨누어 대망이를 죽이고 남편을 구한다는 내용이다.

신화에 나타난 대망이는 대망신 이무기이고, 이무기는 우리나라의 산신령을 의미한다.⁷²⁾ 야광주를 가진 이무기는 용이 되기를 바라는 거대한 뱀이다. 야광주는 용의 상징인 여의주의 전 단계로 볼 수 있다. 용이

70) 서대석, 『이야기의 의미와 해석』, 세창출판사, 2011, 242-243쪽.

71) 문화재관리국, 『無形文化財調查報告書』 제3집, 문화재관리국, 1965, 485-487쪽.

72) 조현설, 『신화의 언어』, 한겨레출판, 2020, 112-116쪽.

되기를 원하던 이무기-대망이는 실수를 하여 산천 각시에게 죽게 된다. 신화에서 죽임을 당한 대망신은 해체되어, 백두산·금강산·태백산 등 우리나라 명산의 신령으로 좌정한다.

이처럼 신화에서 팔모야광주는 용이 되려는 대망신의 징표이다. 세상을 상징하는 팔모와 밤에 빛나는 야광이 그 신성성을 더하고 있다. 겉모양 뿐 아니라, 무슨 소원이든 들어주는 능력은 용이 가진 여의주에 버금간다. 하지만 민담에서 팔모야광주는 야광의 신성이 사라지고 소원을 들어주는 기능만 남아 있다가, 결국 교만한 부자를 파멸로 이끄는 단순한 도구로 기능하고 있다.

따라서 <네모진 보석>에서 미운 사람을 죽이는 화소는 신화에 나타난 대망신의 해체와 산신령의 좌정(坐定)을 반영하고 있고, 구슬은 신화의 여의주처럼 소원을 들어주는 기능을 반영하고 있다고 할 수 있다. 따라서 구슬 주인의 죽음은 신으로 좌정한 기원성과 제의성의 신화성을, 소원을 들어주는 구슬은 제의성을 반영하고 있는 것으로 볼 수 있다.

<외쪽의 피>에서 외쪽이는 주인에게 반항하다가 강물에 던져져 죽을 위기에 처한다. 강물에 던져지기 전에, 외쪽이는 상자에 넣어져 나무에 매달리게 된다. 이 ‘상자에 넣어져 매달리는’ 부분은 신화의 기록에서도 찾아진다.

악령이나 적대적인 신령을 병이나 상자 등 작은 그릇 속에 잡아넣거나 밀폐시키는 샤먼의 주술이 시베리아, 한국, 일본에 분포되어 있다.⁷³⁾ 이때 병, 상자, 그릇 등은 악령을 잡아 가두는 도구로 기능한다. 이러한 악령을 잡아 가두는 의례 과정은 ‘악령 잡아가두기’라는 주술적 행위의 서사체로 간주된다. 게세르 신화에서도 적대자 하라소톤을 가죽 자루에 가두는 부분이 있다.⁷⁴⁾

73) 김열규, 『동북아시아 샤머니즘과 신화론』, 아카넷, 2003, 111쪽.

74) 일리아 N. 마다손 채록, 양민중 역, 『바이칼의 게세르 신화』, 술출판사, 2008, 197-198쪽.

신화에서 악령이나 적대자를 가두는 상자나 자루는 민담에서도 적대자를 가두는 상자로 기능하고 있음을 볼 수 있다. 주인을 괴롭히는 외쪽이는 양반의 입장에서 보면 악령이나 다름없다. 샤먼이나 영웅이 악령이나 적대자를 상자나 자루에 넣어 퇴치하듯이, 주인 양반은 하인 외쪽이를 상자에 넣어 퇴치하고자 한다. 따라서 민담 <외쪽의 피>는 신화에 나타난 샤먼의 악령 퇴치 모티프를 반영하고 있는 이야기로 볼 수 있고,⁷⁵⁾ 이는 신화의 제의성이 반영된 것이라 할 수 있다.

<술 나오는 구슬>은 주인이 잃어버린 술이 나오는 구슬을 고양이와 개가 되찾아 준다는 이야기이다. 개와 고양이가 주인의 잃어버린 귀중품을 찾아준다는 내용은 시베리아 솔론족의 신화 <귀중한 방울과 개와 고양이>에서도 보인다.

그리고는 한 마리의 쥐를 만났다. 고양이가 말했다.

“만약 네가 귀중한 귀족의 방울을 우리에게 가져오지 않으면, 나는 너를 잡아먹겠다!”

... 바다의 가운데쯤에 오니 제비가 날아갔다. 고양이가 이것을 잡으려고 펄쩍 뛰다가 그만 이 방울을 놓쳤다. 방울을 바닷 속으로 잃어버렸던 것이다. 개가 화가 나서 말했다.

“너는 어찌 그런 짓을 할 수가 있느냐?” 이들은 바닷가에 도달하였다. 그러자 고양이는 급하게 나무 위로 올라갔다. 그러더니 말을 한다.

“저기에 사람들이 있다. 그들은 낚시를 가지고 고기를 잡고 있다. 너는 그곳으로 빨리 달려가서 그들이 잡은 이빨이 달린 물고기를 가로채어 와라...”

... 그는 쉼새처럼 내달아 물고기를 가지고 나무와 풀숲이 있는 것으로 갔다. 배를 갈라보니, 그곳에 방울이 있었다. 물고기가 방울을 삼켰던 것이다.

75) 적대자를 상자나 자루에 넣는 화소는 여러 나라의 이야기에서 확인된다.(신원기, 『세계 설화에 나타난 ‘속박-탈출-복수’의 화소 고찰』, 『문학교육학』 제79호, 한국문학교육학회, 2023, 254-256쪽.)

... 주인이 이 귀중한 방울을 잃어버린 뒤에 말했다.
“나는 나의 보물을 잃어버렸다!” 그는 모든 라마(티벳의 무속적 승려)와 점쟁이와 샤만을 불렀다. 이들 세 부류는 현명한 점쟁이였다.
... 이는 다시 다른 라마를 불렀다. 이 라마에게 물으니, 그는 말했다.
“한 마리의 쥐가 가져갔다...”
...개가 도망을 간 뒤에 남자와 여자는 굶어서 죽었다. 개는 가고 가서 방울을 가져왔다.
... “우리는 이 방울을 귀족에게 가져다 주자!” 그리고는 귀족에게 가서 방울을 주었다. 귀족이 말했다.
“이게 무슨 고양이이고... 나에게 이런 방울을 가져다주니, 나는 그가 죽을 때까지 돌봐주어야 하겠구나!”⁷⁶⁾

구슬과 방울은 구형이나 원형의 자연물이나 조형물과 연관되는데, 하늘, 우주, 해와 달, 왕권 등을 상징한다.⁷⁷⁾ 그리고 개는 신화에서 지하 세계나 사자(死者)와 연관되고, 샤먼의 주술적 변신과도 관련이 있다.⁷⁸⁾ 또한 우주 창조와 관련된 일식과 월식 유래담에서 충성심 강한 동물로 등장한다.⁷⁹⁾ 고양이의 쥐를 잡는 특성은 신화에서도 강조된다. 쥐는 도둑이나 죄인으로 볼 수 있고, 쥐를 잡는 고양이[猫]에는 ‘사악(邪惡)을 잡아 먹는 사냥꾼’이라는 의미가 있다.⁸⁰⁾

신화에서는 귀족이 잃어버린 ‘귀중한 방울’을 개와 고양이가 찾아주고, 민담에서는 노인이 잃어버린 ‘술 나오는 구슬’을 개와 고양이가 찾아준다. ‘귀중한 방울’과 ‘술 나오는 구슬’은 귀족과 노인에게 소중한 보물이다. 잃어버린 주인의 보물을 기르던 개와 고양이가 찾아 준다는 이야기이다. 신화와 민담의 기본 구성에 거의 차이가 없다. 이처럼 민담에서 주인의 구슬을 찾아주는 개와 고양이는 신화의 영웅성을 반영하고 있고,

76) 이정재, 『시베리아 부족신화』, 민속원, 1998, 210-213쪽.

77) 한국문화상징사전편찬위원회, 『한국문화상징사전』, 동아출판사, 1992, 72쪽.

78) 미르치아 엘리아데, 이윤기 역, 『샤머니즘』, 까치, 1993, 402쪽.

79) 한국문화상징사전편찬위원회, 『한국문화상징사전』, 동아출판사, 1992, 23쪽.

80) 한국문화상징사전편찬위원회, 『한국문화상징사전』, 동아출판사, 1992, 57쪽.

소원을 들어주는 구슬은 신화의 제의성을 반영한 것이라 할 수 있다.

4) 동물의 신성성 이야기

<16. 곰과 멧돼지>

수백 년 묵은 한라산의 곰과 백두산의 멧돼지가 우연히 만나, 사람 모습으로 세상 구경을 가기로 한다. 하루는 어느 촌락에 들어가 마을 사람들을 괴롭히는 큰 게와 싸워 제물(祭物)이 될 뻔한 색시를 구해준다. 그 이튿날 곰과 돼지는 우연히 어제 싸운 게를 찾게 되어 완전히 조각을 낸다. 그리고는 다시 동네로 가서 게를 죽여 없앴다면서, 소 두 마리를 잡아 달라고 하여 먹고 길을 떠난다.⁸¹⁾

<61. 쌍뺨의 보은(報恩)>

옛날에 어느 시골 한량이 서울로 과거를 보러 가다가, 구렁이가 꿩 두 마리를 잡아먹으려 하는 것을 보고 구해준다. 다시 길을 떠난 한량은 잠이 들고, 한량에게 죽은 수구렁이의 짝인 암구렁이가 한량에게 달려든다. 한량 덕택에 목숨을 건진 쌍뺨은, 절의 종을 올려 한량을 깨어나게 한다. 종소리에 일어난 한량은 달려드는 구렁이를 물리치고, 죽어있는 두 마리 꿩이 자기가 구하여 준 꿩인 것을 알게 된다.⁸²⁾

<66. 두꺼비의 보은(報恩)>

옛날에 어떤 홀아비가 어린 딸과 가난하게 살고 있었다. 하루는 두꺼비 한 마리가 부엌에 들어오자, 딸은 두꺼비에게 끼니 때마다 밥을 주어 키운다. 어느 해에 홀아비가 병이 들었는데, 비싼 인삼과 녹용을 많이 먹어야 회복된다고 한다. 한편, 그 동리의 곡식 창고에서는 해마다 여자 아이 한 명을 제물(祭物)로 바치는 제를 지냈다. 딸 아이는 자신을 제물로 팔아 인삼과 녹용을 사서 부친을 회생시킨다. 드디어 제일(祭日)이 되어 딸 아이는 창고로 가는데, 두꺼비가 따라와 큰 들보만한 지네를 물리친다.⁸³⁾

81) 신원기, 『조선동화대집과 설화교육』, 보고사, 2017, 314-318쪽.

82) 신원기, 『조선동화대집과 설화교육』, 보고사, 2017, 494-496쪽.

83) 신원기, 『조선동화대집과 설화교육』, 보고사, 2017, 511-514쪽.

<곰과 멧돼지>, <쌍평의 보은>, <두꺼비의 보은> 이야기는 동물의 신성성을 바탕으로 하고 있다. 동물의 신성성은 토템 관념의 토대가 된다. 토테미즘 사회에서는 집단의 조상이 반인반수의 존재로 간주되며, 동물을 인간에게 경고나 도움을 주기 위해 나타난 샤먼이나 수호자의 변형으로 보고 있다.⁸⁴⁾

단군신화에서 곰과 호랑이는 인간 이전에 나타나서 신화적 인물의 탄생을 위해 노력한다. 수로왕신화의 거북, 알지신화의 닭, 혁거세신화의 말, 탈해신화의 까치도 동물의 신성성을 상징하고 있다. 신화에 나타난 이러한 특성들-엄청난 힘, 재생과 변형, 하늘·땅·물에 거주하는 생태적 다양성, 다산성 등을 근거로, 인간은 동물을 신성시켰다.⁸⁵⁾

중국에서 불의 신이자 농업신인 염제는 소의 머리에 사람의 몸을 하고 있고,⁸⁶⁾ 곡물인 밀을 인간에게 전해준 개를 인류의 은인으로 여기고,⁸⁷⁾ 뱀은 창조주로 나타나기도 한다.⁸⁸⁾ 동북아시아 고아시아족 신들 대다수는 동물 형상과 인간 형상의 이중적인 성격을 갖는다.⁸⁹⁾ 이집트에서는 동물의 특성과 특정 신을 연결시켜 숭배하거나,⁹⁰⁾ 동물의 특징을 재현하여 동물 자체의 형상을 지니거나 동물의 머리를 가진 사람의 모습으로 신(神)이 구현되었다.⁹¹⁾ 수메르 신화에서도 길가메쉬와 대결하는 엔키두는 황소의 형상으로 등장하고,⁹²⁾ 페르시아의 종교 조로아스터 교의 최고신 아후라 마즈다도 날개 달린 모습으로 그려진다.⁹³⁾

이러한 여러 신화에 나타난 동물 형상은 모두 동물이 지닌 엄청난 힘

84) 조지프 캠벨, 이진구 역, 『원시 신화』, 까치, 2006, 338쪽.

85) 친진기, 『운명을 읽는 코드 열두 동물』, 서울대학교출판부, 2008, 11-12쪽.

86) 정재서, 『정재서 교수의 이야기 동양 신화』, 황금부엉이, 2004, 146쪽.

87) 조현실, 『신화의 언어』, 한겨레출판, 2020, 137-139쪽.

88) 大林太良 著, 兒玉仁夫·권태효 역, 『신화학입문』, 새문사, 1996, 123쪽.

89) 광진석, 『시베리아 고아시아족 신화론』, 주류성, 2021, 202쪽.

90) 레이첼 스톱, 김숙 역, 『동양신화 백과사전』, 루비박스, 2006, 36쪽.

91) 정규영, 『나일 강의 선물 이집트』, 여름언덕, 2003, 232쪽.

92) 조철수, 『수메르 신화』, 서해문집, 2003, 364쪽.

93) 김현선 외, 『중동신화여행』, 아시아, 2018, 256-257쪽.

과 능력의 숭배를 의미한다. 소의 엄청난 힘, 개의 다산성, 뱀의 재생, 새의 비상(飛翔)과 같은 능력을 인간도 가지기를 염원하면서 숭배한 것이다.

이처럼 신화에서 동물의 형상은 인간에게 도움을 주거나 창조에 관여하거나 초인적인 능력을 상징하는 지표로 작용한다. 인간과 다른 동물의 형상은 인간보다 못한 열등함을 나타내는 것이 아니라, 인간을 창조하고 세계 형성에 도움을 주는 신성성을 나타내고 있다. 따라서 신화에 등장하는 동물의 형상은 인간과 세계의 창조와 유지에 도움을 주는 신성성을 나타낸다고 볼 수 있다.

<곰과 멧돼지>에서 곰과 멧돼지는 인간으로도 다른 동물로도 변화하는데, 변신은 초인적 능력이고 신성성의 지표라고 할 수 있다. 이러한 신성성을 이용하여, 곰과 멧돼지는 색시를 구하고 사람들을 괴롭히는 큰 계를 처치한다. 이는 괴물을 처치하고 세상을 안정시키는 신화성인 영웅성의 반영으로 볼 수 있다.

<쌍뿔의 보은>에서 한량은 구렁이에게 먹히려는 꿩 두 마리를 구해 주는데, 그 후에 다른 구렁이가 한량을 공격하자 쌍뿔이 한량을 구해준다. 자신을 희생시켜 종소리를 울려 뱀을 물리치게 한 쌍뿔은, 매두사를 물리치고 세상을 안정시킨 페르세우스의 신성성과 비교할 수 있다. 구렁이라는 괴물을 물리친 꿩의 상황은 신화성인 영웅성이 반영된 것으로 볼 수 있다.

<두꺼비의 보은>에서 두꺼비는 자신을 돌보아 준 여자 아이를 위해 지네를 물리친다. 신화에서 두꺼비는 달의 정령이고, 무속에서는 집안이나 장소를 지키는 신령한 동물 또는 재복신(財福神)으로 상징된다.⁹⁴⁾ 즉, 신화나 무속에 나타난 두꺼비는 집과 재산을 지켜주는 기능을 담당한다고 할 수 있다. 이처럼 집과 재산을 지켜주는 신화의 두꺼비는 민담인 <두꺼비의 보은>에서도 찾을 수 있다. 두꺼비가 한 일은 여자 아이를

94) 한국문화상징사전편찬위원회, 『한국문화상징사전』, 동아출판사, 1992, 235쪽.

구한 것인데, 그 과정에서 여자 아이의 집과 재산을 지켜주게 된다. 희생한 여자 아이의 아버지는, 여자 아이의 집과 재산의 희생으로 볼 수 있다. 그래서 지네와 싸워 여자 아이를 구한 두꺼비의 행위는 신화성인 영웅성의 반영이라 할 수 있다.

그리고 지네를 물리치는 두꺼비의 역할에서 토템의 흔적을 볼 수 있다. 토템은 어떤 종류의 동물이나 식물을 신성시하여 자신이 속해 있는 집단과 특수한 관계가 있다고 믿는 동·식물을 가리킨다.⁹⁵⁾ 집단과 토템은 신화나 전설에 의하여 뒷받침되고, 토템으로 하고 있는 동·식물을 죽이거나 잡아먹는 일은 금기시된다. <두꺼비의 보은>에서 동네 사람들은 지네를 물리친 두꺼비를 신성시하여 특수한 관계가 있다고 믿고, 죽이거나 잡아먹는 일을 금기시할 것이다. 이렇게 되면 두꺼비는 동네 사람들에게 토템으로 작용한다고 할 수 있다. 토템의 흔적을 보이는 두꺼비의 모습은 신화성인 제의성이 반영된 것으로 볼 수 있다.

3. 『조선동화대집』의 이야기에 나타난 신화성 양상의 의미

앞장에서는 신화성이 어떻게 『조선동화대집』의 이야기에 형상화되어 있는가를, 4유형으로 나누어 살펴보았다. 도깨비 소재의 이야기, 영웅신화의 변형 이야기, 신화에 형상화된 이야기, 동물의 신성성 이야기 등의 유형에 나타난 기원성, 영웅성, 제의성을 탐색해 보았다. 본장에서는 이를 바탕으로, 각 유형에 나타난 신화성이 어떤 의미가 있는지를 고찰하기로 한다.

95) 동아출판사 백과사전부, 『동아원색세계대백과사전』 28, 동아출판사, 1983, 187쪽.

1) 부귀영화의 욕망과 경계

『조선동화대집』에 나타난 도깨비를 소재로 한 이야기는 <3. 푸른 보자기>, <4. 도깨비 돈>, <9. 금방망이 은방망이> 등이었다. 이들 이야기에 나타난 도깨비, 도깨비 감투, 도깨비 방망이 등은 부(富)의 근원을 상징하고 있었기 때문에, 이를 신화의 신화성인 기원성(起源性)이 반영된 것으로 보았다.

신화와 민담에서 도깨비는 부신의 역할을 공통적으로 담당하고 있었다. 그런데 이러한 부신이 신화에서는 신성성(神聖性)의 도깨비로, 민담에서는 기이성(奇異性)의 도깨비로 등장했다. 신성성의 도깨비는 존송의 대상이다. 하지만 기이성의 도깨비는 가까이 하고 싶은 호기심의 대상이기도 하지만, 그 괴이함으로 인해 결국에는 멀리하고 싶은 대상이다. 자신에게 부를 가져다 줄 때에는 가까이하고 싶지만, 이미 부를 획득한 다음에는 멀리하고 싶게 된다.

민담의 사건에서 도깨비의 이러한 괴이성이 잘 나타나고 있다. <푸른 보자기>에서 가난한 부인에게 부를 가져다 준 도깨비가, 가게 주인에게는 손해를 끼치는 도깨비로 등장한다. 아무런 이유 없이 가난한 부인을 도와주기도 하고, 납득할 수 없는 이유로 가게를 불태울 수도 있는 도깨비는 괴이한 도깨비이다. <도깨비 돈>에서 도깨비는 아무런 이유 없이 소피[牛血]를 무서워하고, 아무런 준비 없이 한없는 돈을 만들어 내는 괴이한 존재이다. <금방망이 은방망이>에서 도깨비는 방망이로 금과 은을 튀어나오게 하고, 사람을 두들겨 흠이불처럼 뱀장어처럼 만들어 버리는 괴이한 존재이다.

이처럼 민담에 나타난 도깨비는 인간에게 부를 주기도 하고, 부를 원하는 인간을 위협하거나 과멸시키기도 한다. 도깨비는 양날의 검처럼 인간에게 엄청난 이익을 주기도 하고 엄청난 손해를 주기도 하는 것이다. 현재보다 훨씬 나은 부귀를 주기도 하고, 현재의 부귀보다 훨씬 못한 상황을 주기도 한다. 도깨비가 인간에게 행하는 이러한 부귀의 상반된 상

황을 통해, 부귀영화에 대한 욕망과 경계를 읽을 수 있다. 인간은 누구나 부귀영화를 원한다. 도깨비는 인간의 영원한 염원인 부귀영화를 줄 수 있는 존재이다. 그 욕망의 동기가 바람직할 때에 욕망의 결과는 긍정적으로 충족되지만, 욕망의 동기가 바람직하지 않을 때에는 결과 역시 바람직하지 않게 나타난다. 인간은 끊임없이 부귀영화의 욕망을 추구하지만, 그 동기와 결과를 항상 경계해야 함을, 민담의 도깨비는 이야기하고 있다. 이를 ‘부귀영화의 욕망과 경계’라고 할 수 있다.

2) 영웅적 능력의 개인화

『조선동화대집』에 나타난 영웅신화의 변형 이야기는 <7. 바보 사위>, <8. 개구리 신선>, <60. 천치 신랑>, <29. 반쪽 사람>, <35. 똑같은 재주>, <57. 떡보의 성공> 등이었다. 이들 이야기는 주인공이 자신에게 주어진 힘든 상황을 극복하고 나름의 성공을 쟁취하는, 신화의 영웅성을 반영하고 있었다. 바보 사위, 개구리, 반쪽이, 사형제, 떡보는 겉으로 보기에 평범하거나 평범 이하의 인물이지만, 우연이든 필연이든 자신의 현재 상황을 이겨내고 미래의 욕망을 실현시키고 있었다.

신화와 민담에서 영웅은 어떤 난제를 극복하고 성공을 쟁취하는 인물이었다. 그런데 신화의 영웅은 세계의 안정과 이익을 위해 능력을 발휘하는데, 민담의 영웅은 자기의 안정과 이익을 위해 능력을 발휘하고 있었다. 신화의 영웅은 세계를 포용하여 세상의 질서를 바로 잡는 위대한 영웅이었는데, 민담의 영웅은 자신을 포용하는, 때로는 자신의 포용조차 어려워하며 자신의 질서를 세워 나가는 왜소한 영웅으로 등장했다. 세상의 영웅이 개인의 영웅으로 변형되어 나타난 것이다.

<바보 사위>와 <천치 신랑>은 일반인과 다르게 행동하는 평범한 인물 또는 평범 이하의 인물에 관한 이야기였다. 하지만 그 바보 같음에도 불구하고 자신의 지위인 ‘사위’는 유지된다. <떡보의 성공>에 등장하는 떡보도 ‘바보’와 비슷한 인물이다. 떡을 먹기 위해 자신의 목숨을 위태로

운 상황에 스스로 내맡긴다. 이들은 어리석음이 현명함도 될 수 있다는 세계 인식의 전도성을 보이지만, 세상을 구하는 신화의 영웅성과는 거리가 있는 모습이다. 세상의 구원보다는 자신의 구원에 치중하는 영웅으로 변모해 있다.

<개구리 신선>과 <반쪽 사람>에서 개구리와 반쪽이는 엄청난 능력을 지닌 인물이지만, 개구리는 승천하는 것으로, 반쪽이는 부잣집 딸과 결혼하는 것으로 그 영웅적 능력을 마무리한다. 세상의 유지보다는 자신의 보존을 위해 영웅적 능력을 사용하고 있다. 세상의 질서보다는 자신의 존재를 위해 힘과 지혜를 발휘하는 민담의 주인공은, <똑같은 재주>에서도 그대로 나타난다. <똑같은 재주>의 사형제는 아버지의 재산을 물려받기 위해 그들의 재주를 사용할 뿐이다.

<바보 사위>, <천치 신랑>, <떡보의 성공>, <개구리 신선>, <반쪽 사람>, <똑같은 재주> 등은 결핍을 극복하고 나름의 성공을 거둔다는, 신화의 영웅성을 나타내는 인물의 이야기였다. 하지만 이들 이야기에서 영웅성은 자기 완성이나 자신의 욕망 실현을 위해 발휘되고 있었다. 바보 사위, 천치 신랑, 떡보는 먹을 것이나 자신의 지위를 유지시키기 위해 왜곡된 영웅성을 이용하고 있었고, 개구리, 반쪽이, 사형제는 자신, 부인, 재산, 아버지를 위해 영웅성을 사용하고 있었다. 신화의 영웅성은 자신을 희생하여 세상을 구원하는데 쓰이는데, 민담의 영웅성은 세상을 이용하여 자신을 구원하는데 쓰이고 있었다. 세계의 질서를 위한 영웅성이 자기 정체성 확립을 위한 영웅성으로 변모되어 나타났는데, 이렇게 개인화되어 축소된 영웅성을 ‘영웅적 능력의 개인화’라고 할 수 있다.

3) 신화의 변형과 전파

『조선동화대집』에 나타난 신화에 형상화된 이야기는 <11. 효자의 도움>, <12. 네모진 보석>, <13. 외쪽의 피>, <62. 술 나오는 구슬> 등이었다. 이들 이야기는 내용 중 일부가 신화에 기록된 내용과 아주 비슷하

면서, 신화의 신화성인 제의성, 영웅성을 반영하고 있었다.

<효자의 도움>에서 아들을 삶아 노모의 약으로 삼으려는 장면은 신화에서 곡물의 재생을 위한 ‘왕의 살해’ 화소를 반영한 것으로 보았다. <효자의 도움>에서 효자의 희생은 신화의 신성성인 제의성을 반영하고 있는 것을 알 수 있다. <네모진 보석>에는 네모난 보석에서 한 모가 미운 사람을 죽이는 기능이 있었는데, 이는 신화에 나타난 대망신의 해체와 산신령의 좌정(坐定)을 반영하고 있는 것으로 보았다. <네모진 보석>에서 구슬 주인의 죽음은 신으로 좌정한 기원성과 제의성의 신화성을, 소원을 들어주는 구슬은 제의성을 반영하고 있는 것으로 볼 수 있다. <외쪽의 피>에서 외쪽이가 매달리는 상자는 신화에서 악령을 잡아 가두는 도구를 반영하고 있는 것으로 보았다. 외쪽이는 악령처럼 주인을 괴롭혀서 결국에는 상자에 갇혀 매달리게 된다. 이는 신화에 나타난 악령 퇴치를 반영한 것으로 보았다. <외쪽의 피>에서 상자는 샤먼의 곳에서 실행되는 악령 퇴치와 유사하고, 이는 신화의 신성성인 제의성을 반영하고 있는 것으로 볼 수 있다. <술 나오는 구슬>에서 개와 고양이는 주인의 보물을 찾아주었다. 이는 시베리아 신화에서 귀족의 방울을 찾아주는 장면과 아주 유사했다. 신화의 방울은 민담의 구슬로 변형되어 나타났다. 방울은 샤먼과 관련되어 있고, 구슬은 부자와 관련되어 있는 것으로 볼 수 있다. 신화와 민담에서 개와 고양이는 소중한 보물을 찾아주는 영웅성을 보이고 있었다.

<효자의 도움>, <네모진 보석>, <외쪽의 피>, <술 나오는 구슬>에서 찾을 수 있는 제의성, 기원성, 영웅성은 신화에 나타나는 제의성, 기원성, 영웅성과 거의 차이가 없었다. 그래서 이들 민담의 장면들이 신화의 장면과 거의 유사했고, 민담에 나타난 신화성의 발현 양상이나 결과도 신화와 비슷했다.

민담에 나타난 신화의 장면과 기능이 신화와 유사하고, 신화의 신화성도 민담에 거의 그대로 반영되어 있다는 것은 무엇을 의미하는가? 어떤

서사의 장면과 기능과 특성이 유사하다는 것은 그 이야기가 한쪽에서 다른 한쪽으로 영향을 끼쳤다는 것을 뜻한다.⁹⁶⁾ 서사의 장면, 기능, 특성은 이야기의 구성 요소인 인물, 주제, 도구, 행동이라고도 할 수 있는데, 이것의 유사성은 이야기의 전파 또는 확산을 판별하는 기준이기도 하다.⁹⁷⁾ 또한 유사한 장면, 기능, 특성을 지닌 신화의 내용을 확산의 관점에서 접근하기도 한다.⁹⁸⁾ 그래서 유사한 장면, 기능, 특성을 지닌 이야기가 있다면, 이것은 한 이야기가 다른 이야기로 전파, 확산된 것으로 판단할 수 있다. 따라서 신화와 민담에 나타난 장면, 기능, 특성의 유사성은 신화의 내용이 민담으로 전파, 확산된 것으로 볼 수 있다. 이러한 전파와 확산은 시간적 전승과 공간적 확대라고도 할 수 있다.

『조선동화대집』의 민담에 나타난 장면, 기능, 특성과 유사한 내용의 신화는 함경도 지방의 무가(巫歌)와 시베리아·일본의 신화에서 찾을 수 있었다. 1926년 조선에서 채록된 민담(民譚)이, 아득한 시간을 거쳐 전승된 한반도의 무가(巫歌)와 한반도를 넘어선 광대한 공간에 펼쳐진 신화(神話)에서 발견된다. 이러한 시간의 전승과 공간의 확대는 일정한 화소의 전승과 확산으로 볼 수 있다. 특정한 화소의 장면, 기능, 특징이 일정한 공간에서 시간적으로 오래 전승되었고, 공간적으로 넓게 확산되었다는 것이다. 즉, 민담에 나타난 효자의 희생, 소원 들어주는 구슬·구슬 주인의 죽음, 상자에 갇혀 매달림, 보물 되찾음 등은, 신화의 신화성인 제의성·기원성·영웅성이 시간적 전승과 공간적 확산을 한 것으로 볼 수 있다. 이는 신화의 신화성이 민담의 내용에 반영된 것으로 보아, 이를 ‘신화의 변형과 전파’라고 규정할 수 있다.

96) 세계적인 분포를 보이는 <개와 고양이> 이야기의 사건, 장면, 기능, 특성도 전파, 즉 어느 한쪽에서 다른 한쪽으로 영향을 끼친 것으로 본다. 김열규 외, 『민담학개론』, 일조각, 1989, 81쪽.

97) 카트린 피게-알더, 이문기 역, 『민담, 그 이론과 해석』, 유로서적, 2009, 161-162쪽.

98) 조지프 캠벨, 이진구 역, 『원시 신화』, 까치, 2006, 444-446쪽.

4) 우화의 형성과 전개

『조선동화대집』에 나타난 동물의 신성성 이야기는 <16. 곰과 멧돼지>, <61. 쌍뿔의 보은>, <66. 두꺼비의 보은> 등이었다. 이들 이야기에 등장한 동물은 엄청난 능력으로 마을이나 가정의 문제를 해결하고 있었고, 토템의 흔적을 보이기도 했다. 민담의 동물들은 조력자, 괴물 퇴치의 영웅, 토템 등으로 활약하고 있었다. 이는 신화의 신화성인 영웅성, 제의성이 민담에 반영된 것으로 보았다.

<곰과 멧돼지>에서 동물인 곰과 멧돼지는 자유자재로 변신을 하고, 제물(祭物)이 된 색시를 구해 주고, 동네 사람들을 괴롭히던 게를 처치하고, 그 보상으로 받은 황소 두 마리를 한 자리에서 먹어 치운다. 변신, 여인의 구출, 괴물 퇴치, 엄청난 과식 등은 영웅의 특성이다. <쌍뿔의 보은>에서 쌍뿔은 자신을 구해 준 한량을 위해 목숨을 바쳐 종을 올린다. 은혜를 갚기 위해 자신을 희생한 것이다. 자신의 이익을 돌보지 않고, 자신을 희생시켜 선(善)을 실현시킨다. 뿔은 동물이지만 영웅의 자세와 영웅의 삶을 보여 주고 있다. <두꺼비의 보은>에서 두꺼비는 자신을 돌보아 준 여자 아이를 위해 괴물 지네를 물리친다. 두꺼비는 지네를 물리치고 여자 아이를 구할 뿐 아니라, 여자 아이의 아버지와 집과 재산을 지켜 준다. 괴물 퇴치, 여인의 구출, 마을의 안정. 이는 전형적인 영웅의 활약상이다.

곰, 멧돼지, 쌍뿔, 두꺼비가 한 행위는 변신, 여인의 구출, 괴물 퇴치, 엄청난 과식, 희생을 통한 정의의 실현, 마을의 안정 등이다. 이러한 행위는 보통 사람이 하기 힘든 영웅적 행위이다. 신화에서는 영웅적 인물(신이나 인간)이 한 행위를 민담에서는 동물이 하고 있다. 신이나 인간이 아닌, 동물이 한 행위이지만, 그 효과나 기능은 동일하다. 즉, 등장인물의 외적 특성은 가변적이거나, 그 행위는 줄거리 전개 과정에서 동일한 기능을 수행하고 있다.⁹⁹⁾ ‘누가’ 행하느냐는 달라도, ‘무엇을’ 행하느냐는

99) 블라디미르 프로프, 유영대 역, 『민담형태론』, 새문사, 1987, 25쪽.

신화와 민담에서 유사하게 나타난다. 등장인물은 달라도 기능은 비슷한 것이다.

등장인물의 행위는 사건의 줄거리를 이루고, 사건의 줄거리는 주제를 형성한다. <곰과 멧돼지>, <쌍뿔의 보은>, <두꺼비의 보은>에 나타난 동물들의 사건은 변신, 여인의 구출, 괴물 퇴치, 엄청난 과식, 희생을 통한 정의의 실현, 마을의 안정 등인데, 이를 통해 정의의 실현과 보은이라는 주제를 형상화하고 있다. 정의와 보은은 동물을 위한 것이 아니라 인간을 위한 것이다. 동물의 행위를 통해서 인간의 주제를 이야기하고 있는 것이다.

동물의 행위를 통해서 인간의 주제를 이야기하는 갈래는 ‘우화(寓話)’이다. 우화는 삶의 지혜와 교훈을 동물 이야기에 담아 표현한 것이고,¹⁰⁰⁾ 동물을 인격화하여 인간과 사회의 단면을 풍자하는 교훈적인 이야기이며, 신화와 겹쳐지기도 한다.¹⁰¹⁾ <곰과 멧돼지>, <쌍뿔의 보은>, <두꺼비의 보은>에서는 신화의 주인공이 동물로 변형되어 나타난 것으로 볼 수 있다. 하지만 그 동물 등장인물의 행동과 성격은 인간의 행동과 성격을 나타내고 있었다.

이처럼 민담에서는 동물을 등장시켜 신화의 신화성인 영웅성, 제의성을 전달하고 있었다. 신화가 민담으로 변모되면서 주인공이 동물로 등장하게 되고, 그 동물 주인공의 행위가 신화성인 영웅성·제의성을 형상화하고 있었다. 이것은 신화가 민담화되면서 신성성을 동물에 투사시킨 것으로 볼 수 있다. 민담의 동물 주인공은, 외적 특징은 인간과 다르지만, 내적 특징은 인간과 동일한 기능을 수행하고 있었다. 신화가 민담화되면서 나타난 이러한 특성을 ‘우화의 형성과 전개’라고 할 수 있을 것이다.

100) 김태환, 『우화의 서사학』, 문학과지성사, 2017, 5쪽.

101) 이숙, 천병희 역, 『이숙 우화』, 숲, 2019, 4쪽.

4. 『조선동화대집』에 나타난 신화성의 서사문학적 의의

위에서 『조선동화대집』에 나타난 신화성의 양상과 의미를 살펴보았다. 『조선동화대집』에는 신화의 기원성, 영웅성, 제의성이 반영된 도깨비 소재의 이야기, 영웅신화의 변형 이야기, 신화에 형상화된 이야기, 동물의 신성성 이야기 등이 있었다. 그리고 이러한 이야기들이 의미하는 바는 각각 부귀영화의 욕망과 경계, 영웅적 능력의 개인화, 신화의 변형과 전파, 우화의 형성과 전개 등이었다. 그러면 이러한 신화성의 양상과 의미가 나타내는 서사문학적 의의는 무엇인지 살펴보도록 하자.

『조선동화대집』에 나타난 신화성의 서사문학적 의의로 첫째, ‘주체의 세속화와 인물의 개인화’를 들 수 있다. 서사문학의 원류인 설화가 소설로 진행하면서, 인물의 변화와 주체의 변주가 발생한다. 인물은 그 신성성이 옅어지면서 점점 현실적인 ‘인간’으로 변하고, 그에 따른 사건과 주제도 천상의 초월성보다는 지상의 현실성을 반영하게 된다. 이러한 변화를 『조선동화대집』의 이야기에 나타난 신화성에서도 확인할 수 있었다.

『조선동화대집』에 반영된 신화성의 의미로 ‘부귀영화의 욕망과 경계’, ‘영웅적 능력의 개인화’라는 부분이 있었다. 도깨비 소재의 이야기와 영웅신화의 변형 이야기에서 찾을 수 있는 의미였다. 이러한 의미는 해당 이야기의 주제로 볼 수 있는데, 이는 신화의 주제와는 다소 거리가 있다. 주지하다시피 신화는, 탁월한 능력을 지닌 인물이 자아와 세계의 대결에서 위대한 과업을 수행하는 내용이다.¹⁰²⁾ 그래서 사건의 갈등이 첨예하지 않고, 주제도 자아와 세계의 상호보완적이고 동질적인 관계를 지향하고 있다. 따라서 어떤 욕망에 대한 경계라든지, 어떤 욕망 추구의 수용과 거부와 같은 주제는 신화에서는 찾기 어렵다. 욕망의 경계, 욕망 추구의 수용과 거부 같은 주제는 아주 인간적인 주제이고 현실적인 주제라고 할 수 있다. 천상의 조화를 지향하지 않고, 지상의 욕망을 지향하는 이러

102) 조동일, 『한국문학의 갈래 이론』, 집문당, 1992, 216쪽.

한 주제의 변화를 주제의 세속화라고 할 수 있을 것이다.

이러한 주제의 세속화에 따라 인물의 성격이나 기능도 변한다. 신화의 주인공인 영웅은 자신의 욕망이나 안위를 지키기 위해 행동하지 않는다. 집단의 이익과 안녕을 위해 능력을 발휘한 집단의 인물이 신화의 영웅이다. 하지만 민담에서는 자신의 이익과 존재의 안위를 위해 능력을 발휘하는 철저히 개인적인 인물이 등장한다. 바보 사위가 그렇고 떡보가 그렇다. 이렇듯 민담에서, 신화의 영웅은 주제의 세속화에 따라 자신의 이익과 안녕을 우선시하는 개인적 인물로 변화한다.

『조선동화대집』에 나타난 신화성의 두 번째 서사문화적 의미는 ‘화소의 전승과 확산’을 들 수 있다. 『조선동화대집』에는 신화의 장면과 유사한 장면이 등장하는 부분이 있었다. 이들 장면은 신화와 아주 유사하기도 하고 약간 변형되어 나타나기도 했다. 그래서 이러한 과정에 나타나는 의미를 ‘신화의 변형과 전파’로 살펴보았다.

이러한 신화의 변형과 전파는 시간적 전승과 공간적 확산을 통해 이루어졌다고 할 수 있는데, 이것은 화소가 전승되고 확산된 것으로 볼 수 있다. 톰슨(Stith Thompson)에 따르면, 화소는 이야기의 가장 작은 요소 이면서 독특한 것이다.¹⁰³⁾ 그리고 이야기의 특성이기도 하고 사건, 상황이기도 하다.¹⁰⁴⁾ 즉, 화소는 독특한 요소, 사건, 상황 등이 될 수 있는데, 변하지 않는 전승의 한 부분이다. 이러한 화소는 그 특성을 유지한 채 전승될 수 있다. 민담의 장면에 신화의 장면과 유사한 부분이 서술된 것은, 신화의 주요 화소가 시간적 공간적으로 전승, 확산되면서 민담에까지 흔적을 남기고 있는 것으로 보아야 한다. 즉, 신화의 변형과 전파는 화소의 시간적 전승과 공간적 확산으로 볼 수 있다. 시간적 전승은 같은

103) Stith Thompson, *The Folktale*, Dryden Press, 1946, p.415. A motif is the smallest element in a tale having a power to persist in tradition. In order to have this power it must have something unusual and striking about it.

104) Stith Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature I*, Indiana University Press, 1966, pp.10-11.

공간에서 화소가 변형된 것이고, 공간적 확산은 넓은 공간으로 화소가 전파된 것이라 할 수 있다.

『조선동화대집』에 나타난 신화성의 세 번째 서사문학적 의미는 ‘인물의 우의성(寓意性)과 담론의 다양화’라고 할 수 있다. 『조선동화대집』에는 동물의 신성성을 소재로 한 이야기가 있었고, 이러한 이야기를 통해 ‘우화의 형성과 전개’를 확인할 수 있었다.

우화는 우의적 표현으로 교훈과 풍자를 표현하는 양식이다. 동물의 신성성을 소재로 한 이야기에서 우의되는 것은 인물인 동물이다. 신성성은 우의되지 않고 그 특성을 유지한 채로 전달된다. 즉 신화의 신성성이나 동물의 신성성이나 신성성 자체는 별 차이가 없다. 차이가 나는 것은 신화의 인물이 동물로 변화하여 나타난다는 것이다.

신화의 인물이 동물로 변해서 등장하는데, 겉모습은 변해도 능력이나 기능은 그대로이다. 주인공의 형상인 표면은 변해도, 능력이나 기능인 심층은 변하지 않는다. 신화에서 발휘한 엄청난 능력이 민담에서도 그대로 발휘된다. 이는 등장인물은 변해도 그 기능은 변하지 않는다는 프로프의 말에서도 증명된다.¹⁰⁵⁾ 이러한 과정, 즉 인물은 변해도 신화적 능력은 변하지 않는 내용에서 일단 ‘인물의 우의성’을 확인할 수 있다. 그리고 인물의 우의성은 ‘담론의 다양화’라는 가능성을 제시한다.

서사문학에서 이야기는 서사물의 서사적 표현 내용을 의미하고, 담론은 서사물의 서사적 표현 형식을 의미한다.¹⁰⁶⁾ 즉, 이야기는 인물과 플롯의 층위이고, 담론은 시점과 서술의 층위로 볼 수 있다.¹⁰⁷⁾ 그리고 서사물의 내용은 한 언어에서 다른 언어로, 그리고 같은 언어 내에서도 다른 형태로 전환될 수 있다.¹⁰⁸⁾ 신화에서는 신성성을 지닌 인물이 등장하는데, 민담에서는 신성성을 지닌 동물을 우의화하여 제시한다. 이때 전

105) 블라디미르 프로프, 유영대 역, 『민담형태론』, 새문사, 1987, 25쪽.

106) S. 채트먼, 한용환 역, 『이야기와 담론』, 고려원, 1991, 29쪽.

107) 나병철, 『소설의 이해』, 문예출판사, 1998, 38쪽.

108) 한용환, 『소설학 사전』, 고려원, 1992, 343쪽.

달 형식인 담론 과정에서 인간이 아닌 동물 화자를 설정할 수 있게 되고, 동물 화자로 설정될 때 상황과 주제의 전달은 더욱 다양하게 나타난다. 인간이 아닌 동물이 화자가 될 때, 교훈과 풍자의 효과는 더욱 높아지게 되고, 다양한 주제를 다양한 방식으로 더 자유롭게 표현할 수 있게 된다.¹⁰⁹⁾ 동물 화자는 인간 화자가 전달할 수 있는 것은 물론, 인간 화자가 볼 수 없는 동물 화자일 때만 볼 수 있는 상황도 전달할 수 있기 때문이다.¹¹⁰⁾

5. 맺으면서

본고의 목적은 우리말 최초의 동화집이자 설화집인 『조선동화대집(朝鮮童話大集)』에 나타난 신화성(神話性)을 살피는 것이었다. 신화성은 신화의 요소나 특성인데, 기원성(起源性), 영웅성(英雄性), 제의성(祭儀性) 등으로 분석했다. 『조선동화대집』은 1926년에 구비 전승되던 설화를 기록 문학으로 채록한 텍스트이다. 설화는 신화-전설-민담으로 변천해 왔기에, 『조선동화대집』의 민담에도 신화의 특성들이 반영되어 있다고 보았다.

이를 위해, 우선 『조선동화대집』의 어떤 이야기에 어떤 신화성이 반영

109) 동물 우화에서 풍자가 사용된 역사는 그리스 시대까지 소급되는데, 이는 풍자의 자유로움과 다양한 효과 때문이라고도 할 수 있다.(Arthur Pollard, *Satire*, Cox & Wyman Ltd, 1970, pp.30-31.)

110) 이러한 우의성과 담론 다양화를 『조선동화대집』이 발간된 1926년이란 일제강점기 시기와 관련시켜 보면, 현실 비판을 위한 교훈과 풍자의 장치로도 볼 수 있다. 은혜를 모르는 일본에 대한 비판과 그 일본을 물리치고 싶은 욕망을, 직설적 표현 대신에 우의성과 담론 다양화라는 기제를 통해 표현했다고 할 수 있다. 이러한 예는 곤충인 파리의 말을 통해 민족 의식을 고취하고자 한 글에서도 찾을 수 있다.(신원기, 「『開闢』의 <銀파리>에 나타난 풍자의 양상」, 『동학학보』 제58호, 동학학회, 2021.)

되어 있는지를 살폈다. 그다음, 그 신화성이 『조선동화대집』의 이야기에 어떻게 형상화되고 있는가를 고찰했다. 마지막으로 『조선동화대집』의 이야기에 나타난 신화성의 의미와 서사문학적 의미는 무엇인지를 알아 보았다.

먼저, 『조선동화대집』에서 신화와 관련된 이야기 유형을 4가지로 나누어 살펴보았다. 첫째, 도깨비 소재의 이야기에는 <3. 푸른 보자기>, <4. 도깨비 돈>, <9. 금방망이 은방망이> 등이 있었다. 이들 이야기는 신화에 나타난 도깨비의 부신성(富神性)을 형상화하고 있었다. 이는 신화의 신화성인 기원성(起源性)을 반영한 것으로 보았다.

둘째, 영웅신화의 변형 이야기에는 <7. 바보 사위>, <60. 천치 신랑>, <57. 떡보의 성공>, <8. 개구리 신선>, <29. 반쪽 사람>, <35. 똑같은 재주> 등이 있었다. 이들 이야기의 주인공은 자신에게 주어진 결핍을 우연이나 지혜나 능력으로 극복해 내었다. 결핍을 극복하고 위업을 성취한 이야기는 영웅신화의 핵심 내용이다. 그래서 이들 이야기는 신화의 신화성인 영웅성을 반영하고 있는 것으로 보았다.

셋째, 신화에 형상화된 이야기에는 <11. 효자의 도움>, <12. 네모진 보석>, <13. 외쪽의 피>, <62. 술 나오는 구슬> 등이 있었다. 이들 이야기에 나타난 장면은 신화의 왕의 살해, 신령의 좌정, 악령 퇴치, 보물 되찾음과 비슷했는데, 신화의 제의성, 기원성, 영웅성 등을 반영하고 있었다.

넷째, 동물의 신성성 이야기에는 <16. 곰과 멧돼지>, <61. 쌍뿔의 보은>, <66. 두꺼비의 보은> 등이 있었다. 이들 이야기는 신화에 나타난 조력자, 괴물 퇴치의 영웅, 토tem 등을 형상화하고 있었다. 이는 신화의 신화성인 영웅성, 제의성이 민담에 반영된 것으로 보았다.

그다음, 위에서 살핀 4유형에 나타난 신화성인 기원성, 영웅성, 제의성이 어떤 의미가 있는지를 살펴보았다. 도깨비 소재의 이야기는 신화성인 부(富)의 기원성을 나타내고 있었는데, 그 기원성이 민담에서 의미하는

것은 ‘부귀영화의 욕망과 경계’라고 할 수 있었다. 영웅신화의 변형 이야기는 신화성인 영웅성을 나타내고 있었는데, 그 영웅성이 민담에서 의미하는 것은 ‘영웅적 능력의 개인화’라고 할 수 있었다. 신화에 형상화된 이야기는 신화성인 제의성, 기원성, 영웅성을 반영하고 있었다. 여기서 신화의 신화성이 민담의 내용과 유사함을 볼 수 있었는데, 이것이 의미하는 것은 ‘신화의 변형과 전파’라고 할 수 있었다. 동물의 신성성 이야기는 신화성인 제의성, 영웅성을 반영하고 있었다. 신화의 신화성이 민담에서는 동물을 주인공으로 하여 구현되고 있었는데, 이것이 의미하는 바는 ‘우화의 형성과 전개’라고 할 수 있었다.

그리고 이러한 신화성의 양상과 의미에서 찾을 수 있는 서사문학적 의의는 주제의 세속화와 인물의 개인화, 화소의 전승과 확산, 인물의 우의성(寓意性)과 담론의 다양화 등이었다.

본고는 신화성을 기원성, 영웅성, 제의성으로 분석하여 『조선동화대집』에 실린 이야기 16편의 신화성 양상과 의미, 서사문학적 의의를 고찰했다. 신화성에 대한 더 심층적이고 다양한 분석으로, 『조선동화대집』의 더 많은 이야기에 대한 고찰은 후고를 기약하기로 한다.

참고문헌

- 강성숙, 「〈바보 사위〉 설화 연구」, 『한국고전여성문학연구』 제13권, 한국고전여성문학회, 2006, 137-174쪽.
- 고정옥, 『조선 구전 문학 연구』, 과학원 출판소, 1962.
- 곽진석, 『시베리아 고아시아족 신화론』, 주류성, 2021.
- 김열규, 『한국문학사』, 탐구당, 1983.
- _____, 『도깨비 날개를 달다』, 춘추사, 1991.
- _____, 『동북아시아 샤머니즘과 신화론』, 아카넷, 2003.
- _____, 『민담학개론』, 일조각, 1989.
- 김중대, 『민담과 신앙을 통해 본 도깨비의 세계』, 국학자료원, 1997.
- _____, 『도깨비, 잃어버린 우리의 신』, 인문서원, 2017.
- 김태환, 『우화의 서사학』, 문학과지성사, 2017.
- 김헌선 외, 『중동신화여행』, 아시아, 2018.
- 나병철, 『소설의 이해』, 문예출판사, 1998.
- 동아출판사 백과사전부, 『동아원색세계대백과사전』 25·28, 동아출판사, 1983.
- 문무병, 「제주도 도깨비 信仰」, 『한국학논집』 제30집, 계명대학교 한국학연구원, 2003, 163-174쪽.
- 문화재관리국, 『無形文化財調查報告書』 제3집, 문화재관리국, 1965.
- 박기용, 「불교설화에 나타난 도깨비의 기원에 대하여」, 『우리말글』 63, 우리말글학회, 2014, 149-180쪽.
- 서대석, 『이야기의 의미와 해석』, 세창출판사, 2011.
- 송효섭, 「도깨비는 어떻게 생겨나는가」, 『한국학논집』 제30집, 계명대학교 한국학연구원, 2003, 75-110쪽.
- _____, 「삼국유사의 신화성과 반신화성」, 『한국문학이론과 비평』 37, 한국문학이론과비평학회, 2007, 7-27쪽.

- _____, 『삼국사기』의 신화성과 반신화성, 『기호학연구』 39집, 한국기호학회, 2014, 379-401쪽.
- 신동훈, 「백두산 관련 구비전승 설화의 신화적 성격」, 『민속학연구』 제54호, 국립민속박물관, 2024, 163-222쪽.
- 신연우, 「<바보사위> 설화의 神話的 素因」, 『연민학지』 9권, 연민학회, 2001, 315-335쪽.
- _____, 「‘상전 속인 하인’ 설화의 사회성과 신화성」, 『한국민속학』 제37집, 한국민속학회, 2003, 109-128쪽.
- 신원기, 『조선동화대집과 설화교육』, 보고서, 2017.
- _____, 「『開闢』의 <銀과리>에 나타난 풍자의 양상」, 『동학학보』 제58호, 동학학회, 2021, 79-105쪽.
- _____, 「세계 설화에 나타난 ‘속박-탈출-복수’의 화소 고찰」, 『문학교육학』 제79호, 한국문학교육학회, 2023, 211-260쪽.
- 안인희, 『안인희의 북유럽 신화』 1, 웅진지식하우스, 2019.
- 왕빈, 『신화학입문』, 금란출판사, 1980.
- 육당전집편찬위원회 편, 『육당 최남선 전집』 5, 현암사, 1973.
- 이강엽, 『신화』, 연세대학교출판부, 2004.
- _____, 「바보설화에서 바보를 보는 시각과 공생의 문제」, 『구비문학연구』 제51집, 한국구비문학학회, 2018, 37-74쪽.
- 이나미, 『용, 호랑이 탄 한국인과 놀다』, 민음인, 2011.
- 이상섭, 『문학비평 용어 사전』, 민음사, 2001.
- 이재선, 『한국문학 주제론』, 서강대학교출판부, 2009.
- 이정재, 『시베리아 부족신화』, 민속원, 1998.
- 임석재 외, 『한국의 도깨비』, 열화당, 1985.
- 임한순 외 역, 『에다』, 서울대학교출판부, 2006.
- 장덕순 외, 『구비문학개설』, 일조각, 1971.
- 장주근, 「제주도 무속의 도깨비 신앙에 대하여」, 『국어교육』 18권, 한국

- 어교육학회, 1972, 457-471쪽.
- 정규영, 『나일 강의 선물 이집트』, 여름언덕, 2003.
- 정재서, 『정재서 교수의 이야기 동양 신화』, 황금부엉이, 2004.
- 조동일, 『한국문학의 갈래 이론』, 집문당, 1992.
- 조철수, 『수메르 신화』, 서해문집, 2003.
- 조현설, 『신화의 언어』, 한겨레출판, 2020.
- 조희웅, 『한국설화의 유형』, 일조각, 1996.
- 천진기, 『운명을 읽는 코드 열두 동물』, 서울대학교출판부, 2008.
- 최원오, 「<두꺼비신랑>설화의 신화적 성격」, 『온지논총』 1권, 온지학회, 1995, 207-240쪽.
- 표정옥, 「선덕여왕 서사에 나타난 문화층들의 신화성과 종교성 연구」, 『영주어문』 제40집, 영주어문학회, 2018, 151-175쪽.
- 한국문화상징사전편찬위원회, 『한국문화상징사전』, 동아출판사, 1992.
- 한용환, 『소설학 사전』, 고려원, 1992.
-
- 김부식, 이강래 역, 『삼국사기』 II, 한길사, 2003.
- 大林太良, 兒玉仁夫·권태효 역, 『신화학입문』, 새문사, 1996.
- 레이첼 스톱, 김숙 역, 『동양신화 백과사전』, 루비박스, 2006.
- 미르세아 엘리아드, 이은봉 역, 『신화와 현실』, 성균관대학교출판부, 1985.
- 미르치아 엘리아드, 이윤기 역, 『샤머니즘』, 까치, 1993.
- _____, 심재중 역, 『영원회귀의 신화』, 이학사, 2003.
- 블라디미르 프로프, 유영대 역, 『민담형태론』, 새문사, 1987.
- 시몬느 비에른느, 이재실 역, 『통과제의와 문학』, 문학동네, 1996.
- 에른스트 카시러, 심철민 역, 『상징 신화 문화』, 아카넷, 2015.
- 예태일·전발평 편저, 서경호·김영지 역, 『산해경』, 안티쿠스, 2010.
- 이습, 천병희 역, 『이습 우화』, 숲, 2019.

- 일리아 N. 마다손 채록, 양민중 역, 『바이칼의 게세르 신화』, 솔출판사, 2008.
- 장-프랑수아 리오타르, 이현복 역, 『포스트모던적 조건』, 서광사, 2019.
- 제럴드 프린스, 이기우·김용재 역, 『서사론사전』, 민지사, 1992.
- 제임스 조지 프레이저, 박규태 역주, 『황금가지』 제1권, 을유문화사, 2009.
- 조셉 캠벨, 이운기 역, 『세계의 영웅 신화』, 대원사, 1989.
- 조지프 캠벨, 이진구 역, 『원시 신화』, 까치, 2006.
- 질베르 뒤랑, 유평근 역, 『신화비평과 신화분석』, 살림, 1998.
- 카트린 피게-알더, 이문기 역, 『민담, 그 이론과 해석』, 유로서적, 2009.
- 피에르 그리말, 최애리 역, 『그리스 로마 신화 사전』, 열린책들, 2023.
- M. H. 아브람스, 최상규 역, 『문학용어사전』, 보성출판사, 1998.
- S. 채트먼, 한용환 역, 『이야기와 담론』, 고려원, 1991.
- 朝倉治彦 外, 『神話伝説辭典』, 東京堂出版, 1979.
- ARTHUR COTTERRELL, *World Mythology*, OXFORD UNIVERSITY PRESS, 1997.
- Arthur Pollard, *Satire*, Cox & Wyman Ltd, 1970.
- James Weigel, *MYTHOLOGY*, C. K. Hillegass, 1991.
- Stith Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature I*, Indiana University Press, 1966.
- Stith Thompson, *The Folktale*, Dryden Press, 1946.

<Abstract>

A Study on the mythical nature in the *Great Book of Joseon Fairy Tales*

Shin, Won-gie*

The purpose of this paper was to examine the mythical nature in the *Great Book of Joseon Fairy Tales*, the first collection of fairy tales and folktales in Korea. Mythical nature is an element or characteristic of a myth, and it was analyzed based on original nature, heroism, and ritual feature.

First, the story of the goblin material embodied the wealth of the goblin in the myth. This was considered to reflect the mythical origin of the myth.

Second, in the story of the transformation of the heroic myth, the protagonist of the story overcame the deficiencies given to him by chance, wisdom, or ability. So, these stories were viewed as reflecting the mythological spirit of heroism.

Third, the story embodied in the myth was similar to the murder of the king of the myth, the being seated of the spirit, the eradication of evil spirits, and the recovery of treasure, reflecting the ritual, origin, and heroism of the myth.

Fourth, in the story of animal divinity, the helpers in myths, heroes to kill monsters, and totems were embodied. This was seen as reflecting the mythological spirit of heroism and ritualism in the folk

* Busan Dong-Cheon High School.

tale.

Next, we analyzed the meaning of the origin, heroism, and ritualism, which are the myths that appeared in the four types examined above. Its meaning could be said to be 'desire and alert of wealth and honor', 'personalization of heroic abilities', 'transformation and propagation of myths', and 'formation and development of fables', respectively.

And the narrative literary significance of this aspect and meaning of sacredness was secularization of the subject, personalization of characters, transmission and diffusion of motifs, the allegorical nature of characters and diversification of discourse.

Key Words: *Great Book of Joseon Fairy Tales*, original nature, heroism, ritual feature, wealth and honor, transformation of myths, fable

■ 논문접수 : 2025년 03월 20일

■ 심사완료 : 2025년 04월 23일

■ 게재확정 : 2025년 04월 23일