

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2024.10.6.1>

JCCT 2024-11-1

한국 도깨비와 타자성의 색다른 모습

Exploring Different Aspects of Otherness in Korean 'Dokkaebi'

김경섭*, 김정래**

Kyung-Seop Kim*, Jeong-Lae Kim**

요약 도깨비는 우리에게 친숙한 것만큼이나 우리와 동떨어진 어떤 괴물이다. 도깨비를 두고 '친숙한 함정'이니 '낯익은 괴물'이니 하고 부르는 이유는 도깨비의 경계인으로서의 성격 때문이다. 도깨비는 신에서는 한참 멀리 있지만 그렇다고 인간도 아니어서 결국 어디에도 속할 수 없이 지금도 우리 주위에서 서성거리고 있다. 대부분의 이방인, 신, 괴물은 인간심리의 심연에 존재하는 균열의 증거들이다. 그것들은 우리가 의식과 무의식, 친숙한 것과 낯선 것, 같은 것과 다른 것 사이에서 어떻게 분열되었는지를 말해준다. 이방인과 괴물은 우리가 어떤 방식으로 다른 것들을 타자화했는지의 결과물이다.

이 글은 도깨비가 '주체화된 타자'·'두 겹의 타자'·'이중 자아를 생성하는 타자'의 성격을 지닌 것으로 논의한다. '주체화된 타자'로 파악되는 도깨비는 인간 주체에 의해 타자화 된 괴물 이야기가 아니다. 이 이야기에는 주체와 '내재화된 타자'가 나타난다. '두 겹의 타자'로 파악되는 도깨비는 현실에서 남성이 여성을 타자화하는 방식을 그대로 모방하여 그것을 이야기 안에서 실현하고 있다. '이중 자아를 생성하는 타자'로 기능하는 도깨비는 우리 안에 있는 또 다른 우리를 우리가 어떻게 취급해야 하는지, 내 안의 또 다른 내가 얼마나 위험한 것인가를 드러내고 있다.

주요어 : 도깨비, 도깨비 설화, 주체, 타자, 타자성, 양가성, 이중자아, 경계인

Abstract This paper explores the concept of otherness through the lens of Dokkaebi, a figure in Korean folklore. Dokkaebi serves as a monster that is both familiar and distant—a 'familiar trap' or 'well-known monster'—reflecting its nature as a marginal being. Though far from divine, Dokkaebi is also not human, existing in a liminal space that allows it to wander among us even today. Outsiders, gods, and monsters often reveal the cracks within the human psyche, illustrating our divisions between consciousness and the unconscious, the familiar and the unfamiliar, and the same and the different. Outsiders and monsters emerge from our tendency to other various entities.

This paper discusses how Dokkaebi embodies the characteristics of a 'subjectivized other,' a 'dual other,' and an 'other that generates a double self.' As a 'subjectivized other,' Dokkaebi transcends the narrative of a monster othered by humanity, revealing the relationship between the subject and the 'internalized other.' As a 'dual other,' Dokkaebi mimics the ways in which men other women, bringing this dynamic vividly to life within the tales. Lastly, functioning as an 'other that generates a double self,' Dokkaebi prompts us to consider how we treat the other within ourselves and the dangers posed by that inner other.

Key words : Tokkaebi Tokkaebi-Tale The Other The Otherness Ambivalence The double self Marginal-Being

*종신회원, 을지대학교 교양학부 조교수 (주저자)

**종신회원, 을지대학교 의료공학과 교수 (교신저자)

접수일: 2024년 9월 2일, 수정완료일: 2024년 10월 5일

게재확정일: 2024년 10월 30일

Received: September 2, 2024 / Revised: October 5, 2024

Accepted: October 30, 2024

**Corresponding Author: jlkim@eulji.ac.kr

Dept. Biomedical Engineering, Eulji University, Korea

1. 서론

주체나 자아 정체성에 대한 관념들은 서구 형이상학에서 존재(Being), 로고스(Logos), 에고(Ego), 실체(Substance), 이성(Reason) 등을 거치면서 동일자의 개념으로 형성되었고, 동일자의 입장과 관점에서 타자를 차별해 왔다. 다양한 학문분야에서 타자성을 검토해 왔지만 타자에 대한 윤리적, 철학적 재평가를 내리기 위해서 타자 혹은 타자성에 대한 균형을 바로잡는 시각이 필요하다라는 인식에는 동일한 결론에 이르고 있다. 이런 시각으로부터 우리 앞에 놓인 도깨비와 같은 이방인은 우리의 이기적인 평가를 피하여 절대적 외재성도 아니고 완전한 내재성도 아닌 대상으로 평가할 가능성이 열리게 될 것이다.

도깨비가 우리를 파괴하는 적인지, 우리의 편집증이 투사된 무고한 희생양으로서 타자의 모습인지는 아직도 모호하다. 확실한 것은 도깨비가 흠결이 없는 완벽하게 무고한 타자는 아닐뿐더러 절대적으로 이기적인 괴물로서의 타자도 아니라는 사실이다. 이것이 한국 도깨비의 별다른 존재 양상이다. 이후에 살펴볼 도깨비 설화에서 그들의 행태와 의미화 과정을 추적해 도깨비의 타자성을 검토하기로 한다.

도깨비는 우리 옛이야기에 자주 등장하는 대표적인 한국적 캐릭터이다. 그동안 도깨비의 정체에 대한 다각도의 연구가 있었고, 문화 콘텐츠와 관련해서도 그 어떤 유물보다 활발한 재구 작업이 펼쳐져 왔다. 이와는 별도로 도깨비를 두고 '친숙한 함정'이니 '낮익은 괴물'이니 하고 부르는 이유는 도깨비의 양가적이고 경계적인 성격에서 기인한 것이다. 해안 지역에서 도깨비는 풍어 기원의 대상이자 동시에 물리쳐야 할 대상으로 인식되어 '섬김'과 '물리침'이라는 양가성을 지닌 존재가 된다 [1]. 도깨비는 신에서는 한참 멀리 있지만 그렇다고 인간도 아니고 자연도 아니어서 결국 아무데도 속할 수 없는 존재인 것이다.

그는 영특함과 어리석음의 중간에서 인간을 놀리기도 하고 인간에게 당하기도 한다. 우월한 힘과 지능으로 인간을 가르치지만 사소한 사물에 별별 떨기도 하는 존재다. 그는 아무데도 없지만 어디에나 있기도 하다. 또한 그는 성과 속, 일상과 비일상 등의 이분법을 깨고서 분리를 조장하는 듯 하지만 통합을 지향하기도 한다. 도깨비의 이런 속성은 대표적인 신화적인 캐릭터 중 하나인 트

릭스터와 관련되며, 반(半)동물·반신(神) 따위와 함께 도깨비가 어울릴 수 있는 이유라 할 수 있다 [2].

한국인들은 도깨비 이야기를 들으면서 아이에서 어른으로 성장한다. 도깨비와 관련된 수많은 조어들, 가령 도깨비 장난, 도깨비 팀, 도깨비 비, 도깨비 사랑, 도깨비 흥정 등의 비유는 실존하지 않는 도깨비가 사실은 우리의 모습이라는 사실을 반증하는 실례라 하겠다. 분석심리학의 논제를 빌린다면 도깨비는 한국인의 무의식에 내재한 콤플렉스의 발현이자, 원형이며 그림자인 것이다 [3].

정체성을 다루는 대개의 서구의 담론들은 '우리'가 아닌 타자에 대한 무의식적 투사에 특정 정체성의 근거가 마련되고 있다고 주장한다. 그리스인과 페르시아인, 십자군과 무슬림, 더 나아가 기독교도와 유대교인 사이의 균열과 갈등은 그 역사가 매우 깊고 현대에까지 와서도 이런 간극은 쉽게 메워지지 않는다. 미국 독립전쟁 당시의 프랑스인과 미국인들은 양자 모두 영국인으로부터 철저히 타자화된 채 그들의 역사적 임무를 수행했고, 독립을 쟁취한 미국인들은 곧 흑인 노예와 원주민들을 타자화하기 시작했다 [4].

이런 타자화 방식은 인간의 일반적인 역사 진행에서만 발생하는 게 아니다. 문학이나 영상 예술에 일반적으로 출현하는 귀신과 에이리언 같은 이물(異物) 캐릭터 역시 인간들이 자신의 모습을 부정적으로 투사시킨 대표적인 '타자'들이다. 그러므로 대부분의 이방인, 신, 괴물 등은 인간심리의 심연에 존재하는 균열의 증거들이다.

그것들은 우리가 의식과 무의식, 친숙한 것과 낯선 것, 같은 것과 다른 것 사이에서 어떻게 분열되었는지를 말해준다. 인간의 사유는 일찍이 선을 자아 정체성 및 동일성의 개념과 등치시켰으며, 악의 경험은 우리 밖의 이질적 존재와 연결시켰다. 이방인과 괴물은 단지 신화나 판타지 속에만 존재하는 것이 아니라 우리 문화의 무의식의 중심부가 어떤 방식으로 구조화되는지를 보여주는 거울인 것이다. 이런 측면을 염두에 둔다면 나뉠의 트라우마를 지닌 수많은 원귀들도 일종의 타자이고, 이 글에서 다루게 될 한국의 도깨비 역시 타자화된 존재인 것이다.

사실 국문학 쪽에서 타자성을 언급할 때, 주로 현대문학의 범주에서 논의되어 왔고 그런 맥락에서의 타자성은 근대라는 거대 담론을 염두에 둔 탈식민성 내지는 제3세계성을 논의할 때 사용되어 왔다. 따라서 푸코나 지

책, 라캉, 레비나스, 크리스테바, 호미 바바 같은 이들의 유명한 명제들이 전근대 담론인 한국고전 텍스트에 활용될 여지가 얼마나 될지는 의문이다. 이런 이유로 고전문학 텍스트를 대상으로 한 타자성 논의는 주로 타자화된 여성 주체를 논의 대상으로 삼아 온 것이 사실이다.

여러 각도에서 접근되고 있는 타자 혹은 타자성에 대한 개념은 크게 두 가지로 나눌 수 있다. ‘절대적 외재성’으로서의 타자와 ‘완전한 내재성’의 타자가 바로 그것이다. 그런데 리처드 커니는 이 극단적인 양자 사이의 제3의 길이 있다고 주장하며 그 길을 통해 타자에 도달해야 한다고 주장한다 [5]. 이것은 타자와 주체 어느 것도 소외 혹은 절대화시키지 않으면서 양자 간의 화해의 접점을 찾을 수 있게 하는 길이라고 그는 말한다. ‘나’를 타자에게 드러내어 타자와 통하고, 타자의 도움에 의해 ‘나’ 자신을 인식함으로써, 자기를 구성하고 있는 가장 중요한 행위인 타자성은 ‘너’와의 관계에 의해 결정되는 것이다 [6].

일찍이 김열규 교수가 한반도에 한국인이 살고 있고 한국인 속에 도깨비가 살고 있다고 언급했듯이 도깨비는 타자 아닌 타자, 주체 아닌 주체로서 우리 앞에 존재했다. 이런 인식론적 과정이 도깨비 설화에 내재해 있음을 논의하는 것이 이후의 작업이 될 것이다.

II. 주체화된 타자

도깨비는 주로 흉내내기 내지는 모방하기의 일인자로 알려져 있다. 그런데 미학 일반에서는 모방 혹은 미메시스를 타자성과 결부시킬 수 있는 단서가 이미 있거니와, 일반적으로 미메시스는 타자성과 관련된 주체의 태도를 의미한다. 아도르노에 따르면 미메시스는 타자적 객체를 있는 그대로 받아들이는 태도 및 능력과 관련이 깊다 [7].

미메시스는 주체가 객체에 자신을 투사하거나 객체를 주체에 동일화시킴으로써 진정한 주체와 객체의 화해를 가능케 해주는 단초적 계기가 된다. 흥미로운 것은 도깨비담의 경우 주체로서의 인간이 도깨비를 모방하기도 하지만, 타자성을 띠고 있는 도깨비가 인간을 모방하기도 한다는 점이다. 이런 이중의 미메시스는 주체와 타자간의 새로운 국면을 창출하게 됨을 기대할 수 있는 것이다.

다음의 두 이야기는 도깨비담으로 불리는 것들 중

도깨비 방망이와 관련된 두 유형이다. 이 두 이야기에서 주체와 타자가 서로를 모방하고 거울보기하는 양상을 살펴 피기로 한다. 또한 이후 소개하는 이야기는 필자가 서사의 즐거움을 간략하게 요약한 것이다. 논문의 주제 상 현장의 입김이 녹아 있는 텍스트를 소개하기 보다는, 서사의 진행양상을 핵심적으로 살필 수 있을 정도로 이야기를 간추린 것임을 밝힌다 (표 1).

표. 1 도깨비담 1
 Table. 1 Tokkaebi-Tale 1

| |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>A) 불에 커다란 흑이 달린 사람이 어느날 산으로 나무하러 갔다. 나무를 하는 도중에 갑자기 비가 와서 집으로 돌아가지 못하고, 산중에 있는 쓰러져 가는 폐가로 들어가서 비를 피하고 있었다. 밤이 되자 도깨비들이 많이 모여와서 방망이를 들고 두드리며, ‘술 나오너라 뚝뚝’ ‘밥 나오너라 뚝뚝’ 하며 술이며 밥이며 고기를 많이 나오게 했다. 도깨비들은 이것을 먹고 노래부르며 춤추며, 떠들어대면서 놀았다. 이것을 본 흑 달린 사람은 저절로 흥이 나서 노래를 불렀다. 도깨비들은 그의 노래소리를 듣고 좋아라 하며, 밥이며 술이며 주면서 노래를 더 불러달라고 했다. 이 사람은 노래를 자꾸 불렀다. 그러자 도깨비들은, 그런 좋은 노래가 어디서 나오느냐고 물었다. 이 사람은 자기의 불에 붙은 흑에서 나온다고 우스갯말로 대답했다. 도깨비들은 좋은 노래가 나온다는 그의 말을 곧이 듣고 흑은 떼어갔다. 이 사람은 뜻하지 않게 귀찮았던 흑이 말끔히 떨어져서 좋아했다. 한편, 이 사람의 이웃에 사는 사람 하나도 역시 흑이 달렸는데, 아무개가 나무하러 갔다가 도깨비한테 노래 불러주고 흑을 떼었다는 말을 듣고, 자신도 산으로 나무하러 갔다. 비가 오지도 않는데 폐가에 들어가서 밤이 들기를 기다렸다. 밤이 되니 예의 그 도깨비들이 몰려와서 역시 술이야 밥이야 고기야를 방망이를 두드리 나오게 하고 그걸 먹고 춤추며 떠들면서 놀았다. 이것을 보고 이 사람은 도깨비 앞에 나서서 노래를 불렀다. 그러자 도깨비들은 “너 잘 왔다. 저번에 떼어놓은 흑에서는 아무 노래도 나오지 않았다. 이런 흑은 우리에게 아무 소용이 없으니 너나 도로 가져 가거라.”하면서 그 흑을 이 사람의 다른 쪽 불에다 붙여 주었다. 이 사람은 흑 떼러 갔다가 흑 하나를 더 붙인 셈이 되었다. “흑 떼러 갔다가 흑 붙였다.”는 속담은 바로 이런 이야기에서 생겼다고 한다.</p> <p>- 임석재 편, 『한국의 도깨비』, 국립민속박물관총서 1, 열화당, 43~45쪽, 1981.</p> <p>B.</p> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

형제가 있었다. 형은 부자이면서도 늙은 부모를 가난한 동생에게 떠맡긴 욕심장이었다. 동생은 어느날 산으로 나무하러 갔다. 나뭇잎을 긁어 모으고 있는데, 개암 한 알이 굴러 떨어졌다. 동생은 이것을 주워서, “이건 아버지 갖다 드리자”하며 주머니에 넣었다. 나무를 또 긁고 있는데 또 개암 한 알이 떨어졌다. “이건 어머님 드리자”하고 주머니에 넣었다. 다시 나무를 긁고 있는데 개암이 굴러 떨어져 와서 “이건 마누라, 이건 아들, 이건 딸한테 주자”하면서 주머니에 주워 넣고는 맨 나중 것을 주워들고는 “이건 나 먹자”하고 주머니에 넣었다. 비가 오기 시작했다. 비를 피하려고 산속의 쓰러져 가는 집으로 들어 갔다. 비는 자꾸 와서 할 수 없이 그 집에 그냥 머물러 있었다. 밤이 되자 도깨비들이 몰려왔다. 동생은 무서워서 대들보 위로 올라가 숨었다. 도깨비들은 방망이를 두드리며, 술이며 고기며 밥이며 떡을 나오게 하고 그걸 먹으면서 떠들며 놀았다. 이것을 본 동생은 시장기가 나서 주머니에 넣었던 개암 하나를 꺼내어 깨물었다. 개암이 깨어지면서 딱 소리가 났다. 이 소리를 들은 도깨비들은 이 집의 대들보가 부러지는 소리라고 하면서 모두 다 달아났다. 동생은 대들보에서 내려와 남은 술이며 밥이며 고기를 배불리 먹었다. 이튿날 남은 음식과 도깨비 방망이를 두드리며 “밥 나오너라 똑딱, 옷 나오너라 똑딱, 금 나오너라 똑딱, 은 나오너라 똑딱”하고 두드리면서 원하는 것들을 나오게 했다. 이렇게 해서 동생은 큰 부자로 잘 살게 됐다. 동생이 갑자기 잘 살게 됐다는 말을 들은 형은 동생을 찾아 와서 어떻게 갑자기 부자가 되었느냐고 물었다. 자초지종 이야기를 들은 형은 산으로 나무 하러 갔다. 개암 한 알이 굴러 왔다. “이건 나 먹자”하고 주워 넣었다. 또 개암이 굴러 왔다. “이것도 나 먹자”하고 주워 넣었다. 계속해서 개암이 굴러 나오는 대로 형은 자신의 주머니에 집어 넣었다. 비가 오지 않는데도 형은 산 속에 있는 폐가로 들어가 대들보 위에 올라가 밤이 되기를 기다렸다. 밤이 되자 도깨비들이 모여와서 방망이를 두드리며 동생의 경우처럼 놀았다. 이것을 본 형은 대들보 위에서 개암 한 개를 꺼내 깨물었다. 도깨비들은 이 개암 깨지는 소리를 듣고 “저번에 우리 방망이를 훔쳐간 놈이 또 왔나보다. 그 놈을 찾아내서 혼을 내주자”하고 모두 흩어져서 찾았다. 형은 대들보에서 끌려나와 도깨비 앞으로 나갔다. 도깨비들은 “이놈, 너 혼 좀 나봐라” 하면서 형의 성기를 붙잡고 “한 발 늘어나라 똑딱, 두 발 늘어나라 똑딱”하면서 도깨비 방망이를 자꾸 두드렸다. 그러자 형의 성기는 수백 발이나 늘어났다.

- 임석재 편, 『한국의 도깨비』, 국립민속박물관총서 1, 열화당, 45~46쪽, 1981.

A는 ‘혹부리 영감’으로 유명한 도깨비담이다. 그런데 여기서 주인공이 지닌 혹은 그야말로 인간 주체가 지닌 약점이자 부정적 그림자의 현시이다. 자신에게 속해있는 것이지만 너무나 싫은 ‘자기’, 언제나 떼어 버리고 싶은 ‘나’가 바로 혹은 썸이다. 그것을 다른 이에게 떠넘기는 행위야말로 자신의 균열과 틈을 타자에게 전가해 나가는 전형적인 타자화의 방식이다. 그 타자로 도깨비가 선택된 것이다. 아니 그런 목적으로 우리 민족이 도깨비를 발명한 것인지도 모른다. 그러므로 도깨비담 A를 타자성의 관점에서 읽어낼 때 혹은 떠넘기는 현상에 주목할 수밖에 없는 것이다. 일그러진 자신의 모습을 타인에게 옮기는 방식인 혹은 전가는 동일자로서의 주체가 타자를 생성하는 방법을 형상화한 것으로 읽어 낼 수 있기 때문이다. 에일리언과 귀신의 모습이 이런 방식으로 창조된 형상물임을 상기할 수 있다.

그런데 이 이야기는 그렇게 단순한 타자 생성방식만을 우리에게 전달하는 것이 아닌 좀더 중층적인 문제를 내포하고 있다. 왜냐하면 도깨비에게 떠 넘긴 혹은 다른 인간에게로 돌아오기 때문이다. 이 서사 진행은 그 시사하는 바가 크다. 타자에게 전가된 인간의 콤플렉스가 다시 인간에게 돌아 왔다. 이것은 우리 민속문화가 주체와 타자를 인식하는 특유의 방식으로 논의될 만한 것으로 매우 중요한 지점이다. 인간 주체가 타자인 도깨비에게 행했던 행위를, 타자인 도깨비가 동일하게 모방함으로써 (혹 떠넘기기) 주체와 타자 사이의 거리가 좁혀지거나 그 간극이 없어진 것으로 보이기 때문이다. 이것으로 도깨비는 외재적인 타자에서 내재적인 타자로 이동할 수 있는 ‘우리 밖의 우리’로 기능하게 된다.

두 번이나 그 소유자가 전가되는 과정에서 혹은 결과적으로 이웃 사람에게로 돌아가 그는 두 개의 혹은 소유하게 된다. 그는 이중의 업보와 두 겹의 결점을 지닌 채 살아가게 된 것이다. 이 이야기에서 윤리적 흠이 없어 보이는 그에게 가해진 타자의 폭력이 가혹해 보이까지 하지만 다음의 이야기에서는 문제가 조금 다르다.

B역시 ‘도깨비 방망이’로 불리는 유명한 설화이다. 이야기는 ‘동생—도깨비—형’의 관계가 중심인 서사인데, A에서와 마찬가지로 여기서도 도깨비가 과연 타자로서만 기능하는가 하는 의문을 던질 수 있다. B의 도깨비는 타자이지만, 주체이자 동일자인 인간을 점검하고 징치하는 또 다른 주체로 등장하고 있다고 해도 과언이 아니다. ‘늙은 부모를 가난한 동생’에게 떠맡긴 부정한 형을 단죄

하는 도깨비는 더 이상 타자로서 기능하는 도깨비로 보기 어렵기 때문이다. 대다수의 도깨비가 이런 모습을 보이는 것은 아니지만, 타자로서의 도깨비가 인간의 부정적인 행태에 벌을 가하는 모티프는 도깨비의 별다른 타자성을 엿볼 수 있는 사례라 할 수 있다. 대표적인 형제담인 ‘兄弟投金’형 설화가 인간 주체들이 등장하여 우애를 강조하는 유교적 세계관을 투영하고 있음을 감안하면, 형제 모티프를 동일하게 가졌으면서도 도깨비담이 얼마나 다른지 짐작할 수 있다.

이물에 의해 인간이 정치되는 모티프는 일군의 귀신 설화에도 등장한다. 하지만 이 경우의 귀신들은 현실 세계의 트라우마를 지닌 존재들이 대부분이어서, 현실 세계의 특정 문제 때문에 귀신이 된 경우가 다수를 이룬다. 그러므로 그런 귀신들은 사건의 또다른 당사자이자 가담자이다. 그런데 귀신이 인간의 사령(死靈)인데 비해서 도깨비는 처음부터 인간과 별개의 초자연적 존재이다. 그러므로 귀신 이야기는 도깨비와 같이 무작정 등장하여 인간계에 개입하는 사정과는 매우 다를 수밖에 없다. 귀신이 인간계 혹은 현실계와 인과론적으로 관련된다는 점에서 귀신보다는 도깨비가 절대적인 타자성을 띠고 있는 것으로 보인다.

하지만 그럼에도 불구하고 도깨비는 오히려 귀신보다 더 인간 주체와 가까울 수 있는 가능성을 지닌 타자임을 도깨비 설화는 반증하고 있다. B에서 도깨비는 현실에서 흔히 볼 수 있는 형제의 서사에 개입하고 있고, 일상적인 사건에 개입하여 인간과 같은 감정을 가지고 사건 진행에 동참하고 있기 때문이다. 우리의 도깨비는 한국인 의식의 저 밑바탕에서 건져 내어 형성시킨 이물이지만, 이 이야기에서와 같이 멀고도 가까운 존재로 드러나고 있다.

이와는 별도로 도깨비담 A와 B에 특이한 모방이 숨어 있다는 점을 언급할 수 있다. B에서 형의 성기가 커지는 형벌이나 A에서 혹은 두 개 붙이고 살아야하는 인간의 치욕은 모두 인간의 비정상적 모습과 관련이 있다. 말하자면 그들 도깨비들이 가하는 형벌은 외형의 일탈에 있는 것이다. 여기서 우리가 상상하는 도깨비의 형상을 염두에 두고 그의 의인화된 그로테스크 표상을 상기한다면[8], 타자로서의 도깨비가 주체인 인간에게 가하는 형벌이 자신의 일탈적 형상성을 그대로 모방시키고 있다는 또 다른 차원의 모방성을 언급할 수 있을 것이다.

결과적으로 도깨비담 A와 B는 인간 주체와 타자화

된 괴물 이야기가 아니다. 주체와 ‘주체화 된 타자’ 혹은 주체와 ‘내재화 된 타자’가 그려진 셈이므로 두 명의 주체가 있다고 할 수 있다. 앞서 언급했듯이 미메시스가 주체와 타자 간의 새로운 국면을 창출한 사례가 멀리 있는 것이 아니라 바로 우리 도깨비담에 내재해 있는 것이다. 민속을 근간으로 하는 설화 내에 도깨비와 같은 이물들의 이러한 존재 양상은, 계몽과 근대의 시기에 주체에 의해 억압되었던 타자의 역사가 닳아야 할 ‘오래된 미래’인 셈이다.

III. 두 겹의 타자

앞의 두 이야기와는 달리 도깨비 이야기 내부에 복수의 타자로 보이는 인물이 등장하는 이야기가 존재한다. 아래에서 그런 복수의 타자가 어떤 방식으로 그려지는지 살피기로 한다 (표 2).

표. 2 도깨비담 2
 Table. 2 Tokkaebi-Tale 2

| |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>C. 과부 한 사람이 도깨비하고 친하면 부자가 될 수 있다는 말을 듣고 도깨비가 좋아한다는 메밀묵을 쑤어서 놔두었다. 밤이 이슬하자 도깨비가 와서 메밀묵을 먹었다. <u>과부는 도깨비를 자기 방으로 불러 들였고 드디어 친해졌다.</u> 과부는 도깨비더러 돈이며 금은보화를 갖다 달라고 했다. 도깨비는 과부가 원하는 대로 돈이며 보물을 얼마든지 갖다 주었다. 부자가 되자 이 여자는 이제 도깨비가 귀찮고 싫어졌다. 그래도 도깨비는 자꾸 찾아왔다. 곰곰 생각한 끝에 과부는 도깨비더러, 무서운 것이 무엇인가고 물었다. 그건 왜 묻느냐고 도깨비는 되물었다. 과부는 도깨비가 무서워하는 것을 못 오게 하고, 그런 것을 모두 치워버리려고 그러한다고 대답한다. 도깨비는 과부가 자기를 위해 그러는 것이라고 생각하고는, 자기가 무서워하는 것은 말의 피(또는 말 대가리)라고 대답했다. 이 말을 들은 과부는 자기의 집 둘레에 말의 피를 뿌려 놓았다. 밤이 되어 도깨비가 마음 놓고 여자의 집에 찾아오다가 말 피를 보고 그만 기겁을 하고 도망쳤다. 도망치면서 <u>도깨비는 “여자에게 속 주지마소. 여자란 못 믿을 것이오”</u>하고 외쳤다고 한다. - 임석재 편, 『한국의 도깨비』, 국립민속박물관총서 1, 열화당, 47쪽, 1981.</p> <p>D. 우리 친구 아버지가 도깨비에게 세 번인지 네 번인지 흘렸</p> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

다. 한번은 제사 지내는 큰 집에 갔다가 저녁 어둑어둑할 때 읊으로 돌아오는데 도깨비가 나서서 씨름하자고 했다. 그래서 씨름하려고 두루마기를 벗어 놓고 씨름을 했다. 그런데 계속 하자고 해서 몇 판을 더 했는데 결국은 도깨비가 지고 말았다. 그러자 도깨비는 또 하자고 했다. 그런데 옛날에는 어른 들이 허리에 호주머니 칼을 가지고 다녔기 때문에 또 씨름하는 척 하다가 칼로 도깨비를 쿡 찌르고 두루마기를 벗어 놓고 도망쳐 집으로 왔다. 나중에 아침에 환할 적에 가 보니 빗자루에 칼이 꽂혀 있었다. 빗자루 몽둥이에 칼이 그대로 있었다. 그래서 여자가 깔고 앉은 빗자루 몽둥이는 아무데나 버리는 게 아니다.

- 『한국구비문학대계』 1-3, 경기도 양평군 편, 한국정신문화연구원, 277~278쪽, 2002.

C와 D에는 두 명의 익숙한 타자가 등장한다. 바로 ‘여성’이 도깨비와 함께 등장한 것이다. 그런데 C에는 서사의 중핵 인물로 등장하지만, D에서는 서사 진행에는 등장하지 않고 마지막 평가적 발언에 잠깐 언급된다는 점이 다르다. 하지만 이런 다름은 두 가지 차원의 문제를 언급하기 위한 의도적인 배치임을 미리 밝혀 둔다. 이 이야기들에는 여성과 도깨비라는 두 명의 타자가 등장한 셈인데, 특히 C에서 여성을 타자화하는 주체가 남성 주체가 아닌 이물(도깨비)주체인 점이 흥미롭다. 즉 도깨비는 타자이면서도 누군가를 타자화하는 데 도구로서 기능하고 있는 것이다.

C에서 도깨비와 과부의 만남은 상호교환관계에 근거한 것이다. 도깨비는 성적 결합이라는 보상을 받고, 여자는 재물의 획득이라는 보상을 받아 서로가 만족하는 상호 교환관계가 이루어지고 있다. 그러므로 이 이야기는 일상적인 남녀의 관계로 치환되어 읽힐 수 있는 가능성을 지니고 있다. 도깨비가 금은보화를 가져다주는 능력의 소유자이지만 이는 현실의 남성에게서도 얼마간 가능한 능력이기 때문이다. 그만큼 이 이야기에는 도깨비 자체의 이물적 속성이 다분히 소거되어 있다. 우리의 도깨비 설화에서 도깨비가 메밀묵을 좋아한다는 면에서 그의 평범성과 서민성이 자주 언급되는 점을 상기해도 좋다.

과부와 이물의 결합이라는 측면이 C의 특징으로 두드러지는 것이지만 여기서 주목하는 것은 이 이야기가 내포하고 있는 여성에 대한 인식이다. 서로 간의 이익을 염두에 두고 성립된 만남에서 종국적으로는 여자가 승리한다. 아니 명백하게 도깨비가 당하고 말았다. 여기서 이

물로서의 도깨비가 지닌 평범성을 언급할 수도 있겠지만 도깨비의 마지막 발언이 의미심장하다. “여자에게 속 주지마소. 여자란 못 믿을 것이요.”라는 말은 도깨비가 한 말치고는 너무나 강한 타자화의 혐의를 내포하고 있기 때문이다.

이 말은 현명한 기생에게 보기 좋게 당한 조선시대 한량이 했음직한 발언이다. 이 이야기에 도깨비 대신 남성을 대입한다면 명백하게 타자화되는 여성이 부각될 수 있다. 등가적인 만남에서 당한 손해를 여성이라는 성적 정체성의 문제로 바꾸고, 그 억울함을 여성 일반에 대한 불신으로 치환하는 짓거리는 남성들이 전통적으로 해온 타자화의 좋은 본보기이기 때문이다.

문제는 남성의 자리에 도깨비가 버젓이 자리를 차지하고 있다는 점이다. 이 경우 도깨비는 인간 남성의 타자화 방식을 그대로 모방하고 있다. 그렇다면 여기서 도깨비라는 타자가 타자로서 또 하나의 타자를 생성하고 있는 셈이다. 인간 남성과 동일자의 범주에 포함되어 여성을 타자화하고 있는 모습에서 도깨비는 명백한 남성 성징(性徵)으로 작용하고 있다고 언급할 수도 있겠다.

D의 경우 유명한 ‘도깨비 씨름’형 설화이지만, 이 판본에서 정작 도깨비가 중요한 게 아니라, 이야기 말미에 여성에 대한 인식으로 주안점이 흐르고 있다는 점에 주목하고 싶다. 일반적으로 도깨비 씨름 유형의 이야기는 남성을 대상으로 한다는 점, 항상 도깨비가 패배한다는 점, 최종적으로 증거물을 남긴다는 점 등으로 유형화할 수 있다. 그런 면에서 이 이야기는 씨름하는 도깨비가 등장하는 이야기 중에서 좀 유별난 면이 있다고 하겠다.

그 이유는 설화의 내용에 있는 것이 아니라 설화를 구연하고 있는 화자 즉 이야기 주체의 발화에서 찾을 수 있다. 이 이야기를 구연한 화자의 목소리를 그대로 전달하면 다음과 같다. “그래 그 빗자루 몽둥이 그리 아무데나 여자가 깔고 앉고 아무데나 내버리는 게 아닙니다.” 서사의 전개상 이 대목에서 갑자기 여성이 개입할 아무 이유가 없다. 하지만 화자는 ‘도깨비 씨름’이라는 전형성을 띤 구연에다가 오래된 타자(여성)를 끌어들인 것이다. 이런 면에서 D와 C는 동일한 선상에서 파악되는 이야기가 아니다. C와는 달리 D에서는 도깨비에 의한 여성의 타자화 흔적이 전혀 없기 때문이다.

그럼에도 불구하고 C와 마찬가지로 D에도 두 명의 타자를 상징할 수 있다는 점은 유효하다. D에서 화자의 마지막 발화는 화자가 도깨비를 어떻게 이해하는지 얼마

간의 단초를 제공하기 때문이다. 그는 여자가 깔고 앉다가 버린 빗자루 몽둥이가 도깨비로 변한다고 믿고 있다. 여성이라는 익숙한 타자의 성격을 도깨비에 덧씌우고 있는 것이다. 이런 현상은 도깨비가 남성의 상징으로, 남성 팔루스의 일종으로 이해되는 것[9]과 상반되는 지점이다. 물론 여기서 도깨비가 곧 여성이 변한 것이라 덧씌울 수는 없지만, 문제는 여성성을 지닌 사물이 도깨비와 관련 된다는 인식의 흔적이 있다는 점이다. 그만큼 도깨비는 실제 연행 현장에서 연행 주체들에 의해 성별의 경계도 넘나드는 이물인 것으로 인식되고 있다. 흥미로운 것은 이 설화의 화자가 채록 당시 60대의 여성이라는 점이다. 남성화자가 연행했을 법한 이 이야기의 화자가 여성이라는 사실은 도깨비담인 이 이야기에 3명의 타자가 있다는 점을 상기시킨다. 세 겹의 타자가 스스로를 타자화하고 있는 셈이다.

이 경우 설화의 서사 층위에 타자화가 내포되어 있는 것이 아니라, 설화 연행의 주체가 타자화에 나서고 있다고 하겠다. 다른 말로하자면 ‘서사된 사건’보다는 ‘서사 사건’ 자체에 타자화의 흔적이 농후한 것이다. 결과적으로 도깨비는 현실에서 남성이 여성을 타자화하는 방식을 그대로 모방하여 이야기 안에서 그것을 실현하기도 하고, 이야기 화자에 의한 여성의 타자화 과정에서 이야기 주인공으로 기여하기도 하는 모습을 보였다. 이들 이야기에서 도깨비는 여성이라는 또 다른 타자와 관련되어 있다.

도깨비 씨름형 이야기에서 또 한 가지 거론할 것이 있다면, 이런 유형이 대부분 경험담류memorate로 구연된다는 사실이다. 이는 타자성을 검토할 때 논의 대상이 될 만한 또 다른 사안이다. 기본적으로 경험담이 화자 자신의 이야기라는 것을 표면화하고 있고, 사실과 허구 사이에 걸쳐진 서사 영역이라는 점을 염두에 둔다면 도깨비 씨름형의 이야기들은 민담으로 간주되는 다른 도깨비담과 차별성이 있다. 타자성의 지평에서 고려한다면 도깨비 씨름형의 경험담은 이야기 내부의 주인공뿐만 아니라 이야기 밖의 현실 화자까지 주체의 측면에서 좀더 세밀하게 관찰할 수 있는 여지가 있기 때문이다.

IV. 이중 자아를 생성하는 타자

다음의 이야기는 도깨비 감투가 등장하는 유명한 이야기이다. 그는 타자이지만 주체의 욕망을 충족시킬 수

있는 능력을 지니고 있다. 그가 던져 준 감투는 인간으로 하여금 두 가지의 자아를 갖게 하고 있는 것이다. 구체적인 이야기를 살펴보기로 한다 (표 3).

표. 3 도깨비담 3
 Table. 3 Tokkaebi-Tale 3

E.
 옛날 어느 곳에 갓을 만들어 근근이 살아가는 영감이 있었다. 그는 날마다 열심히 갓을 만들어 팔았지만 늘 쪼들리는 생활에 한탄을 하며 땅이 꺼지도록 한숨을 쉬는 게 일이었다. 그러던 어느날 닭이 울 무렵까지 늦도록 일하다가 여느 때처럼 그는 한숨을 내쉬며 한탄을 늘어 놓았다. 그런데 어디선가 갑자기 “하하하 그래 화가 날 만하지. 암, 나고말고, 늙도록 그 짓만 하고 있으니 하하하.”하는 소리가 들렸다. 그는 깜짝 놀라 소리 나는 쪽을 바라보았다. 어둠 속에서 시커먼 그림자가 우뚝 서 있었다. 그것은 언제 들어왔는지 까만 도깨비였다. 갓 만드는 영감은 그만 이가 딱딱 부딪쳤다. “도깨비가 아니오?”하자 “응 그래. 난 밤마다 네가 하는 소리를 듣고 너를 도와주려고 왔어.” “내가 하라는 대로만 하면 넌 잘살게 될거야”하고는 그에게 이상한 회색 감투를 하나 주었다. 그리고 도깨비는 이 회색 감투를 쓰기만 하면 다른 사람이 자기를 볼 수 없으니 마음대로 다니며 다른 사람의 물건을 가져와도 된다고 했다. 그는 이튿날 자기 아내를 불러 도깨비 감투를 시험했는데 아내의 감투를 쓴 남편을 보지 못했다. 그날 밤부터 그는 감투를 쓰고 아무 집이나 들어가서 무엇이든 필요한 것이 있으면 가지고 나왔다. 그러자 고을은 도둑 때문에 술렁이게 되었다. 어느날 그는 감투를 벗어 놓고 담배를 피우다가 그만 잘못하여 감투 한쪽을 태우고 말았다. 하필이면 탄 곳이 감투 앞쪽이라 그냥 둘 수도 없었다. 그의 아내를 시켜 형겅으로 께매게 했는데 마침 붉은 형겅밖에 없어서 그것으로 께맸다. 그래서 감투를 쓰면 앞에 빨간 점이 보였다. 하지만 그는 아랑곳없이 밤마다 도둑질을 했다. 사람들은 허공에 빨간 점이 나타나 물건을 집어가는 것을 보게 되었다. 하루는 소금 장수 집에 들어가 지게에 얹어 놓은 소금을 지고 나오다가 빨간 점을 본 주인이 몽둥이로 후려치는 바람에 피투성이가 되어 집으로 돌아왔다. 이를 본 아내는 앞으로는 단 생각 말고 갖이나 부지런히 만들어 팔자고 하고 도깨비 감투를 불살라 버렸다.
 - 김열규, 「도깨비와 귀신: 한국의 남과 여」, 『한국학논집』 제30집, 계명대 한국학연구원, 279~281, 2003.

도깨비 감투는 몸을 숨길 수 있는 도구 즉, 은현기물(隱現起沒)을 가능케 하는 주물(呪物)이다. 도깨비 감투

는 도깨비 방망이, 도깨비 맷돌과 더불어 한국인이 탐내는 '주술적 보물'인 것이다. 감투는 쓰는 사람을 보이지 않게 한다는 점에서 최고의 변신 아니 은신(隱身)을 가능케 한다. 인간이면 누구나 바라겠지만 실현이 불가능한 것이 바로 '투명인간' 아니겠는가. 그런데 자신을 감추고픈 인간의 욕망을 위해서는 은신의 매체가 필요하다. 그것이 바로 감투이고 그 감투를 선사하는 이가 인간이 생성해 낸 이물 타자인 점이 이 이야기의 주안점이다.

익명성이 인간을 용맹하게 한다는 것은 인터넷이 생성한 온라인 시공간이 그 현실을 여실히 보여 주고 있다. 하지만 이름을 감추는 것보다 더 강력한 힘은 자기 자신의 全象을 숨기고 세상을 엿볼 수 있는 능력이다. 아마 이것은 모든 인간이 욕망하는 것이겠지만 그만큼 불가능한 것이기도 하다. 그러나 도깨비는 이것을 가능하게 할 물건을 가지고 있다는 점에서 벌써 주체와 타자 사이의 권력 관계에 변화를 예고하고 있는 셈이다.

도깨비담 E에서 주로 논의하고자 하는 대상은 사실 도깨비가 아닌 인간이다. 여기서 주인공 영감은 감투를 쓰지 않고 일상생활을 하는 영감과 감투를 쓰고 범죄행위를 하는 영감으로 이중의 인생을 살고 있다. 인간의 본성에 내재한 선과 악의 이중성이 그대로 현시된 셈이다. 마치 『지킬박사와 하이드』에서 선한 의사 지킬이 범죄인 하이드로 이중 인생을 사는 것과 흡사하다. 이들은 일종의 도플갱어 즉 이중 주체 내지는 이중 자아로 살아가고 있는 것이다.

지킬과 하이드가 한 사람이듯 감투를 쓰지 않은 영감과 감투를 쓴 영감은 한 사람이다. 누가 본질적인 자아인지는 분명해 보이지만, 이들이 던지는 인간 주체의 분열은 우리에게 시사하는 바가 크다. 이들은 타자를 만들어 내기보다는 주체를 이중화함으로써 자기 자신에게 보다 더 다가서는 모습을 보이고 있는 것이다. 지킬보다 왜소했던 하이드가 지킬만큼 키가 커지면서 중국에는 지킬과 하이드의 본말이 전도되어 파국으로 치닫는 것처럼, 감투를 쓰고 새로운 삶을 사는 영감은 감투에 난 구멍을 무시할 정도로 은신의 욕망을 억제하지 못해 파국에 이른다.

이는 분열되고 복제된 또 다른 주체의 성장으로 인한, 이중 주체간의 균열과 갈등을 의미한다. 도깨비 감투 이야기들이 대체로 행복한 결말을 회피하고 있는 것은 분열된 주체가 도착하는 종착점이 비극적일 수밖에 없음을 드러내고 있다. 19세기 말의 영국 작가 스티븐슨의 소

설에 등장하는 지킬은 자기 스스로 또 다른 자신을 분열하는 방법을 개발했다. 하지만 근대 담론과는 거리가 먼 우리 설화에서는 이중 주체의 실현 방법으로 도깨비라는 타자를 등장시켰다. 타자화 된 이물인 도깨비가 주체인 인간의 복제를 도운 셈이다.

그렇다면 여기서 도깨비의 정체는 상당히 혼란스러워 질 수밖에 없다. 앞서 주체로서 혹은 타자로서 기능했던 도깨비의 모습과는 또 다른 도깨비가 우리 앞에 있는 것이다. 그가 자주 이른바 경계인 *marginal-being* 이나 간존재 *inter-being* 혹은 트릭스터로 묘사될 수 있는 이유도 이런 모습에 기인한다고 할 수 있겠다. 현실과 초월을 넘나들고, 이승과 저승의 공간 사이에 존재하는 도깨비의 공간론[10]이 이를 대변한다.

E에서 도깨비는 잠깐 출몰했다가 사라지지만, 그가 남기고 간 것은 인간 깊숙한 곳의 또 다른 인간을 끄집어 내고 말았다. 하지만 이런 무의식의 발현이 결국은 인간의 삶을 비극으로 몰고 간다는 점에서 도깨비가 우리에게 전달하고자 했던 것이 단순한 감투가 아니었음을 짐작할 수 있다. 그는 우리 안에 있는 또 다른 우리를 우리가 어떻게 취급해야 하는지, 내 안의 또 다른 내가 얼마나 위험한 것인지를 전달하고 했던 것이 아닐까. 이 경우 프로이트를 염두에 둔다면 이드와 에고, 슈퍼 에고의 관계를 거론할 수 있을 것이다. 즉 이 이야기는 자아가 초자아와 본능 사이를 적절하게 중재해야 한다는 점을 역설하고 있는 것으로도 해석할 수 있다.

V. 고찰 및 결론

한국인은 도깨비를 통해서 그들 의식의 영역을 무의식의 그늘로 옮기는 한편, 그들 무의식을 의식을 향해서 열리게도 한다. 이처럼 의식과 무의식 사이의 의사소통의 매개체로서 도깨비는 큰 구실을 한다. 이를 통해 한국인은 드러내고 싶지 않은 자신의 '그림자'를 도깨비라는 거울에다 비쳐볼 수도 있는 것이다.

'주체화된 타자'를 논하면서 도깨비가 주체로서 기능하는 것으로 논의했지만 도깨비가 여전히 타자인 것은 분명하다. 다만 이때의 도깨비는 절대적으로 외재화 된 타자가 아니라 인간 주체에 의해 내재화 된 타자임을 염두에 두어야 할 것이다. 이런 모습의 도깨비는 '두 겹의 타자'에서 거론한 도깨비와는 다른 성격을 지닌 것이라 할 수 있다. 그러므로 한국의 도깨비는 타자로서 그 스펙

트럼이 매우 넓다고 할 수 있다. 주체의 위치에 내재화 된 타자에서부터 절대적으로 외재화 된 채 타자의 위치에 존재하는 도깨비까지 그 분포가 다양하기 때문이다.

이렇듯 도깨비는 여러 겹의 복합 상징물이다. 한 가지 개념이나 주제로 파악하기 어려운 민속적이고 인류학적인 의미의 스펙트럼을 지니고 있는 것이다. 그러므로 애당초에 도깨비를 타자성이라는 그물로 건져 올릴 때 잡히는 것보다는 놓치는 것이 많을 것은 뻔하다. ‘이중 자아를 생성하는 타자’에서 살펴 보았듯이 도깨비는 타자성이라는 좁은 무대에는 어울리지 않는 슈퍼스타이기 때문이다. 하지만 도깨비가 한국인이 생성한 타자 중 하나라는 점 또한 여전한 사실이다.

그러므로 이 글은 도깨비담에서 읽어 낼 수 있는 여러 레퍼토리 중 한 가지에 중점을 둔 것이기에, 도깨비담의 유형·도깨비의 어원과 유래·도깨비 종류 등의 문제를 거론하지는 않았다. 최근에는 도깨비를 둘러싼 학술 담론의 역사 왜곡적 자세를 지적하고 이것이 콤플렉스성 이데올로기의 일종이라고 지적한 논의까지 제출된 바 있다 [11]. 그만큼 도깨비는 다양한 차원에서 우리 자신을 돌아 보고 성찰하게 할 수 있는 대상인 것이다. 이 글에서는 도깨비라는 한국 특유의 오래된 타자가 타자성이라는 명제에 있어서 중대한 의미를 함유하고 있는 색다른 타자이며, 그것이 도깨비라는 캐릭터가 지닌 정체성을 드러내는 핵심임을 고찰하였다.

Bakhtin: Sociology of Literature and Dialogue Theory, Ggachi, p.137, 1987.

- [7] K.H. Moon, *A Study on the Aesthetics Significance of Otherness*, Seoul National University Graduate School Department of Aesthetics Master's Thesis, p.27, 2000.
- [8] Y.G. Kim, *A Dokkaebi Weras Wings*, Choonghoo-Sa, p.130, 1991.
- [9] Y.G. Kim, Dokkaebi and Ghost: Man and Woman in Korea, *Collection of Articles about Korean Studies 30*, Keimyung University, pp.214-219, 2003.
- [10] E.H. Kang, Dokkaebi's Cosmic Position : A Bridge Between the Real and the Transcendent, *Korean Literary Theory And Criticism 20*, The Association Of Korean Literary Theory And Criticism, pp.175-177, 2003.
- [11] H.J. Lee, Discourse on Dokkaebi horns and a consideration on the direction of Korean studies, *Korean Studies 85*, Center for Korean Studies, p.125, 2023.

References

- [1] K.T. Song, Study of the ambivalence of the Tokkaebi belief and the relativity of its ritual, *Namdofolklore 22*, Society of Namdo Folklore, pp.170-173, 2011.
- [2] Y.G. Kim, *A Dokkaebi Weras Wings*, Choonghoo-Sa, p.53, 1991.
- [3] B.Y. Lee, Psychological Aspects and Symbolism of Dokkaebi, *Collection of Articles about Korean Studies 30*, Keimyung University, pp.189-196, 2003.
- [4] Richard Kearney · J.Y. Lee trans., *STRANGERS, GODS AND MONSTERS*, Kaemagowon, p.131, 2004.
- [5] Richard Kearney · J.Y. Lee trans., *STRANGERS, GODS AND MONSTERS*, Kaemagowon, p.6, 2004.
- [6] Tzvetan Todorov · H.M. Choi trans., *Mikhail*