

# 도깨비 표현 특성에 대한 이미지 인식 연구

## Research of Image Recognition of the Feature Expression of Dokkaebi

이하영  
서울대학교

Ha-Young Yi(kainly@hanmail.net)

### 요약

본 연구는 도깨비 이미지에 대한 일반인의 인식을 바탕으로 도깨비의 시각적 표현 방향을 제안하는 것을 목적으로 한다. 연구방법은 사례조사 및 설문조사이다. 먼저 사례조사를 위해 도깨비 주제의 그림책 15권을 조사대상으로 선정하여 도깨비에 관한 언어적 표현과 이미지를 수집하였다. 또한 이미지 스케일에서 이미지 형용사 33개를 추출하고 설문조사를 통해 도깨비의 시각적 표현 특성에 대한 일반인의 선호도를 파악하였다. 연구 결과 사람들은 도깨비의 쾌활한 모습, 전통적인 이미지, 두드러지는 강조점을 가진 모습 등을 선호하는 것으로 나타났다. 이에 본 연구는 도깨비의 시각적 표현 방안으로 첫째, 한국적인 이미지 안에서의 쾌활하고 익살스러운 모습, 둘째, 행위적 표현의 연출, 셋째, 시각적 특화 요소 고안을 제안하고자 한다.

■ 중심어 : | 도깨비 | 이미지 | 일러스트레이션 |

### Abstract

This research aims to suggest the direction of visual expression of a dokkaebi, based on the image of it that people possess. The method of the research is questionnaire survey. For the case study, fifteen picture books have been selected and thirty three imagery adjectives have been extracted. As the result this research poses the methods as following; firstly, cheerful and humorous appearance of Dokkaebi in Korean image, secondly, present of behavioral expression, for third, design with the visually specialized factor.

■ keyword : | Dokkaebi | Image | Illustration |

## 1. 서론

### 1. 연구의 목적

도깨비는 한국의 정서와 문화를 담은 독특한 매력을 가지고 있어 현대의 문화 콘텐츠로서 큰 가능성과 가치를 지닌다. 도깨비는 상상의 존재이다. 도깨비는 오랜 시간 동안 민담을 통해 전해졌기에 그 모습이 시각화되지 못하고 주로 사람들의 인식 속에 존재해왔다. 이후

일제 강점기에 오니의 모습이 도깨비의 이미지로 교과서에 등장하고, 인쇄 매체와 미디어의 발달로 도깨비가 적극적으로 시각화되어 사용되면서 그 이미지의 정체성에 대한 연구와 논의가 이루어지게 되었다. 도깨비의 시각적 정체성에 대한 선행연구를 살펴본 결과, 다수의 연구가 옛 문헌과 전승된 이야기를 기반으로 도깨비 모습의 정체성을 논의하고 있었다. 하지만 도깨비는 전해지는 지역[1]이나 계층[2]에 따라 그 인식의 차이를 보

었다. 도깨비는 사람들의 인식을 통해 존재하는 것이기에 문화권의 가치관과 환경에 따라 도깨비에 대한 인식이 달라질 수 있다는 것을 추정할 수 있다. 따라서 문헌과 민담을 통해 전해진 옛 사람들의 도깨비 뿐 아니라 현대를 살아가는 사람들의 인식과 호감도 역시 도깨비의 정체성의 기반이 될 수 있을 것이다.

본 연구의 목적은 도깨비에 대해 일반인이 인식하고 있는 이미지를 기반으로 도깨비의 시각적 표현 방향을 제시하는 것이다. 본 연구의 궁극적인 목적은 일반인이 인식하는 도깨비의 이미지의 특성 제시를 통해 도깨비의 시각적 표현의 다양화를 위한 기초자료를 제시하는데 있다.

## 2. 연구의 범위 및 방법

본 연구의 연구방법은 사례조사 및 설문조사이다. 세부사항은 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 사례조사를 위해 국립어린이청소년도서관의 어린이자료실에 비치된 도깨비 주제의 그림책 중 2016년 1월부터 2018년 9월까지 국내에서 출간되고 도깨비를 주제로 제작된 그림책 총 15권을 조사대상으로 선정하였다. 창작 혹은 전래동화 그림책이 아닌 인문 서적인 경우와 작가가 외국인인 경우는 조사대상에서 제외하였다. 사례조사의 범위는 조사대상 그림책 속에 표현된 도깨비의 일러스트레이션 이미지와 도깨비의 외모 및 외모의 연상이 가능한 언어적 표현이다. 둘째, 본 연구는 설문조사를 통해 시각적 표현 특성에 대한 선호도 파악을 위하여 사례조사 결과 도출된 5개 분야 15개의 도깨비의 시각적 표현 특성을 항목화하였다. 또한 본 연구는 도깨비에 대한 일반인의 이미지 인식에 관한 설문조사를 실시하기 위해 일러스트레이션과 시각디자인 분야 전문가 7인을 대상으로 심층면접을 실시하였다. 또한 심층면접 결과를 바탕으로 이미지 형용사 스케일의 단어 중 이미지 형용사 33개를 추출, 이를 항목화하여 설명하였다.

설문조사는 2018년 9월 29일부터 10월 1일까지 3일간 일반인 총 133명을 대상으로 실시하였다. 각 설문조사 항목에 대한 평가는 5점 척도를 통해 도깨비의 시각적 표현 특성에 대한 선호도와 이에 따른 이미지 형용사를 측정, 평가하였다. 또한 이미지 형용사 항목의 경우 도

깨비에 대해 연상되는 항목을 중복 선택하게 하였다. 도출된 조사결과는 SPSS 25 통계패키지를 활용하여 평균비교, 교차분석, 요인분석을 실시하였다.

## II. 이론적 고찰

### 1. 도깨비의 시각적 표현 특성

#### 1.1 도깨비의 모습에 대한 고찰

본 연구에서 선행연구 문헌을 통해 도깨비의 외형적 특성을 고찰한 결과, 기록과 구전을 통해 전해지는 도깨비 담(譚)의 도깨비는 매우 다양한 모습을 하고 있는 것을 확인할 수 있었다.

그중 가장 흔한 도깨비의 모습은 인간의 모습을 한 경우이다. 도깨비는 어리석게 보일 만큼 순진하거나 장난을 좋아하는 등 매우 인간적인 성격을 흔히 가지며 떡, 고기, 여자, 메밀, 술 등을 좋아하기도 하는데 이 역시 매우 인간적인 취향이다. 이런 행동을 통해 도깨비의 모습을 추정한다면 그 외양 역시 사람에 가까울 것이다. 도깨비는 사람 중에서도 특히 건장한 남성의 모습이 경우가 많다. 인간 여성과 관계를 맺으며 성적 능력을 보이기도 하며, 남성과 결의형제를 하거나 씨름 시합을 하는 등 도깨비 담(譚)에서 도깨비는 흔히 젊은 남성의 모습으로 나타난다[2]. 인간의 모습 중엔 남성 외에도 여성의 모습이거나 다양한 연령, 직업을 갖는 경우도 있는데, 아기, 색시, 영감, 장수, 더벅머리 도깨비 등이 있다[3].

민담의 도깨비는 사물이 그 본 모습이던 경우도 많다. 빗자루, 그릇, 짚신, 부지깥이 등 집안의 여러 기구들이 오래 되면 도깨비가 된다고 하며 특히 여성이 주로 쓰는 물건에 피가 묻으면 도깨비로 변하며 자주 사용하던 물건이 없어지면 도깨비로 변하였다고 하였다. 도깨비 담(譚) 가운데는 밤 산길에서 도깨비를 만나 씨름을 하였는데 다음 날 아침에 보니 낡은 빗자루나 부지깥이었다는 이야기가 많다. 또한 그릇, 연장, 농악기 도깨비나 부엌 도구의 모습을 한 도깨비 등도 있다[3]. 이렇게 민담의 도깨비는 어느 특정한 모습에 한정 되는 것이 아니라 사람들에게 친근한 다양한 모습을 하는 경향을 보

인다.

또한 이러한 도깨비의 모습과는 달리 도깨비는 불꽃의 형태로 나타나기도 한다. 밤에 도깨비불이 나타났다가, 바닷가 지역의 경우 바다에서 도깨비불이 나타난 곳엔 물고기가 많았다는 유형의 민담이 흔히 있다[4]. 도깨비불은 푸르스름한 색을 띠고 날아다니기도 하며 그 불이 하나였다가 여러 개가 되는 등 변화한다고도 한다[1].

그 외에도 외다리이거나 매우 키가 크거나 파란색 혹은 붉은색의 색깔을 갖거나 장승의 모습으로 기록된 경우도 있지만 이는 대부분 한자로 기록되어 전해진 경우로, 민간을 통해 구전된 도깨비의 모습과는 그 경향이 다르다. 이 외에도 빨이 난 도깨비를 묘사하기도 하나 전형적인 경우는 아니다. 또 도깨비는 특이한 체형으로 묘사되기도 하는데 몸의 길이를 자유자재로 바꾸는 도깨비 등이 있다[5].

이상의 문헌고찰을 통해 파악한 도깨비의 외형적 특성을 정리해보면 도깨비는 대체로 주변에서 흔히 볼 수 있는 사람이나 사물의 모습을 하며, 구체적 형상이 없는 불이나 소리 등으로 존재하는 경우도 많다. 또한 도깨비는 이야기의 흐름에 따라, 시간에 따라, 목적에 따라 그 모습을 바꾸며 변화하는 모습을 보인다[6]. 따라서 도깨비에게 고정된 한 가지 모습을 부여할 수는 없다. 또한 비정형성과 가변성 역시 도깨비의 외형적 특성이라고 할 수 있다[7].

## 1.2 그림책에 나타난 도깨비의 시각적 표현 특성

도깨비의 시각화에 관한 여러 연구 중 가장 활발히 논의되어온 부분은 일제 강점기 오니의 모습과 한국 도깨비의 구분에 관한 것이다. 일본의 요괴인 오니는 보통 빨이 두 개 혹은 하나가 있고 이빨이 튀어나와 있으며 키는 사람의 두 배가 되는 거구이다. 몸에 털이 있고 원시인처럼 하의에 도롱이를 걸친 모습에 손에는 망치나 방망이, 철퇴를 든 무서운 모습이다[1]. 이 모습이 일제강점기를 거치며 한국 도깨비의 모습으로 사용되기 시작되었으며 아직도 여러 매체에서 이용되는 도깨비의 모습에 그 영향이 남아있다고 여러 연구에서 지적하였다. 이에 대해 한국인들도 이미 귀면와나 불교의 시

왕도, 비비탈 등을 통해 빨이 난 괴물 모습에 이미 익숙하기 때문에 거부감 없이 오니의 모습을 도깨비의 모습으로 받아들일 수 있었을 것이라는 의견도 있다[8].

강성철은 한국 도깨비 이야기와 그림책 일러스트레이션에 대해 연구하며 도깨비에 상응하는 존재로 중국과 일본의 요괴의 기원, 속성을 고찰하는 한편, 어린이 시각 매체에 표현된 이미지를 비교 검토하여 유사성과 차이점을 분석하였다. 한국 그림책을 살핀 결과 대다수의 도깨비 이미지는 오니의 영향을 받아 대부분 벌거벗은 색깔 있는 몸, 팬티만 착용한 모습이었다. 일부 일러스트레이터만이 전형적 오니 모습의 도깨비를 거부하고 다른 시각적 해석을 보였으며 오니 모습의 영향을 전혀 받지 않은 그림책의 수는 훨씬 적었다. 또한 그림책의 도깨비 형상은 일러스트레이터의 상상과 판단에 의해 구체화되는 것으로 일러스트레이터가 정확한 정보를 파악하는 것이 중요하다고 하였다[9].

최예린은 2012년 9월까지 단행본으로 출판된 한국 작가의 그림책 중 선정된 24권을 대상으로 도깨비의 외적인 특성을 분석하였다. 그림책 한 권에서 두 가지 혹은 그 이상의 이미지가 동시에 나타날 경우 중복 체크한 결과, 그림책에 나타난 도깨비의 외적인 특성은 맨발인 경우가 95.8%, 큰 이빨을 가진 경우가 74%, 큰 얼굴을 가진 경우가 70.8%, 빨이 있는 경우가 62.5%, 머리카락이 있는 경우가 62.5%, 하의만 입은 경우가 45.8%, 방망이가 없는 경우가 62.5%였다. 또한 그림책 속 도깨비의 이미지를 분석한 결과 귀여운 이미지가 66.7%, 우스운 이미지가 50%, 무서운 이미지가 37.5%로 나타났다[10].

이현지, 이화, 손현정은 <도깨비 방망이 얻기>의 설화 모티브를 기반으로 하는 국내 그림책 4점을 선정하여 한국 전통의 도깨비의 성격과 특성을 바탕으로 일러스트레이션에 나타난 도깨비의 형상을 연구하였다. 연구 결과, 4권의 그림책의 도깨비에는 한국 도깨비의 시각적 정체성이 충분히 드러나지 않는 경우가 많았다. 도깨비의 중요한 성질중 하나인 양면성이 표현된 경우는 많지만 부정형성이 적극적으로 표현된 사례는 없었으며, 인간뿐 아니라 불, 동물, 무생물 등 다양한 도깨비의 일러스트레이션이나 스마트폰 도깨비, 아파트 도깨비 등 현 시대를 반영한 도깨비의 새로운 표현 시도를

제안하였다[11].

이하영(2017)은 2013년 1월부터 2016년 12월 사이에 출간된 어린이 그림책을 대상으로 그림책에 표현된 도깨비의 시각화의 표현을 분석하였다. 먼저 한국 도깨비의 외형적 특성과 일본 오니의 외형적 특성을 구분하고 그림책의 도깨비의 시각화를 분석하였는데, 일본 오니의 모습으로 표현된 그림책의 비율이 37.5%로 가장 많았고, 한국 도깨비와 오니의 특성이 섞인 그림책이 34.3%로 오니의 모습으로 표현된 그림책과 유사한 수를 보였다. 또 한국 도깨비의 모습으로 표현된 경우가 20.31%, 한국 도깨비도 오니도 아닌 모습으로 창작된 경우가 4.6%, 일본 오니의 모습이 변형된 경우가 3.12%의 비율로 나타났다[7].

본 연구의 선행연구 분석 결과, 도깨비의 시각적 표현 특성에 관한 연구는 주로 일본 오니와 한국 도깨비를 구분 짓는 빨, 이빨, 피부색, 방망이, 의복 등의 세부적이고 개별적인 특징을 중심으로 연구되고 있었으며 도깨비의 개괄적 이미지를 다룰 경우에는 크게 괴물과 같은 무서운 이미지인지 혹은 친근한 이미지인지를 구분하였다. 또한 대부분 민담과 문헌을 기반으로 그림책 등 시각적 전달 매체 위주의 평가로 진행된 연구가 주를 이루고 있었다. 그러나 도깨비에 대한 일반인의 선호도 및 인식과 이를 기반으로 시각적 표현 특성의 도출을 시도하는 연구는 미미하였다. 이에 본 연구의 필요성을 찾을 수 있다.

## 2. 형용사 이미지 스케일

이미지 스케일(image scale)이란 수용자가 분석 대상에 대해서 공통적으로 느끼는 감성 혹은 감각을 몇 가지의 대표적 형용사를 평면위에 배치해 표현한 포지셔닝 맵(positioning map)을 의미한다[12]. 색상에 대한 이미지를 말할 때 ‘깨끗한’ ‘화려한’과 같은 형용사로 묘사하는데, 형용사 이미지 스케일은 색상과 색상의 이미지를 일반적으로 표현하는 언어를 연결해준다. 평면 위에서는 각각의 형용사들을 하나의 ‘점’으로 파악하기 보다는 해당 형용사가 놓인 위치를 중심으로 주변으로 넓어지면서 그 의미가 점점 약해지는 개념이다[13]. 이미지 스케일은 처음에는 색을 대상으로 만들어졌으나 이

후 다양한 산업분야를 위해 개발되었으며, 형용사를 통해 색상 외의 다른 디자인 요소들인 형태, 질감 등에 대한 객관적인 이미지 분석에 이용될 수 있다. 즉, 이미지 스케일은 주로 제품에 대하여 소비자가 느끼는 이미지와 제작자가 느끼는 이미지의 오차를 줄이는데 활용될 수 있다[14]. 이에 본 연구는 형용사 이미지 스케일에 나타난 이미지 형용사를 도깨비에 대한 현대인의 이미지 인식 파악을 위한 조사도구로 활용하고자 한다.

## III. 조사대상 일반사항

본 연구의 설문조사를 위해 선정된 조사대상자의 일반사항은 다음과 같다[표 1]. 본 연구의 설문조사 대상자는 총 133명이며 여성(90명, 67.7%), 30세 이상 40세 미만(44명, 33.1%), 20세 이상 30세 미만(28명, 21.1%)의 조사대상자가 높은 비율로 나타났다.

표 1. 설문조사 대상자 일반 사항

구분		빈도	%
성별	남성	43	32.3
	여성	90	67.7
	합계	133	100.0
연령	20세 미만	11	8.3
	20세 이상 30세 미만	28	21.1
	30세 이상 40세 미만	44	33.1
	40세 이상 50세 미만	14	10.5
	50세 이상 60세 미만	15	11.3
	60세 이상 70세 미만	19	14.3
	70세 이상	2	1.5
합계	133	100.0	

## IV. 조사결과

### 1. 도깨비 표현 특성의 선호도 및 이미지 형용사 조사결과

본 연구는 설문조사 결과를 바탕으로 각 설문조사 도구 유형에 대한 신뢰도 분석을 실시하였다[표 2]. Cronbach의 알파의 신뢰도 결과는 설문조사 대상자 133명의 응답을 기준으로 ‘도깨비 표현 특성’ 16개 항목은 0.827, ‘이미지 형용사’ 33개 항목은 0.839로 신뢰도

가 비교적 높게 나타나 조사결과와 신뢰성을 확보할 수 있었다.

표 2. Cronbach의 알파의 신뢰도

Cronbach의 알파		항목 수
도깨비 표현 특성	0,827	16
이미지 형용사	0,839	33

도깨비 표현 특성의 선호도에 관한 설문조사 결과, 선호도 전체 평균은 3.69로 나타났으며, 항목별 선호도 평균은 ‘와글와글 춤추고 놀기’(4.05), ‘웃고 장난스러운 얼굴’(3.99), ‘덩치 크고 힘세고 일 잘할 몸’(3.77), ‘부리부리하고 큰 눈’(3.72), ‘울룩불룩 뿔 돋은 방망이’(3.67) 등의 순으로 높게 나타났[표 3]. 도깨비의 외모를 연상시킬 수 있는 행동에 관한 묘사인 ‘와글와글 춤추고 놀기’의 선호도가 가장 높게 나타난데 반해 의젓하고 ‘점잖은 몸짓’의 선호도는 낮은 점에 주목해 볼 때 활발하고 쾌활한 도깨비에 대한 분명한 호감 경향을 확인할 수 있다. ‘덩치 크고 힘세고 일 잘할 몸’은 도깨비의 체구에 대한 묘사로, 대상자들은 건장한 이미지의 도깨비를 선호하는 것으로 나타났다. 또한 도깨비의 표정과 연관된 묘사인 ‘웃고 장난스러운 얼굴’이 높은 선호도를 보인 반면 ‘심술궂고 붉은 얼굴’은 낮은 선호도를 나타

표 3. 도깨비의 표현 특성별 선호도\* n=133

도깨비 표현 특성	선호도 평균
와글와글 춤추고 놀기	4.05
웃고 장난스러운 얼굴	3.99
덩치 크고 힘세고 일 잘할 몸	3.77
부리부리하고 큰 눈	3.72
울룩불룩 뿔 돋은 방망이	3.67
뽀족하게 머리카락 이마에 솟은 뿔	3.64
삐죽삐죽 부스스한 곱슬머리	3.35
푸른 불빛의 어렴풋한 형태	3.35
울퉁불퉁 큰 머리통	3.20
울퉁불퉁 탈바가지 얼굴	2.96
삐뚤삐뚤한 눈과 주먹코	2.96
덥수룩하게 털 난 다리와 얼굴	2.90
심술궂고 붉은 얼굴	2.86
파란색과 빨간색의 신체	2.83
의젓하고 점잖은 몸짓	2.77
코가 높고 튀어나온 이마	2.59
전체 평균	3.69

\* 5점 척도(5점-매우선호,1점-매우 선호하지 않음)로 평가

낸 것을 볼 때 사람들은 밝고 즐거운 표정의 도깨비에 높은 호감을 보였다. 또한 주목할 점은 가장 높은 선호도를 보인 특성인 ‘와글와글 춤추고 놀기’, ‘웃고 장난스러운 얼굴’, ‘덩치 크고 힘세고 일 잘할 몸’ ‘부리부리하고 큰 눈’은 모두 도깨비에 대한 묘사가 아니라 사람 일반에 적용한다고 해도 무리 없는, 사람의 모습에 근사한 표현이라는 점이다. 이를 통해 많은 사람들이 도깨비를 평범하고 친숙한 모습으로 인식하고 호감을 느낀다는 것을 확인할 수 있다.

본 연구는 설문조사에서 도깨비 표현에 대해 연상되는 이미지 형용사를 중복 선택하게 하였으며 이에 대한 빈도분석을 실시하였다[표 4]. 설문조사 결과, 총 1,188개의 이미지 형용사를 선택하였으며 가장 선택 빈도가

표 4. 도깨비 표현에 대한 이미지 형용사 선택 빈도\*

이미지 형용사	빈도	%
한국적인	95	8.00
활동적인	91	7.66
쾌활한	86	7.24
기운찬	80	6.73
강한	75	6.31
개성적인	74	6.23
동양적인	72	6.06
자유로운	70	5.89
전통적인	61	5.13
즐거움	58	4.88
재미있는	58	4.88
오래된	43	3.62
친근한	41	3.45
울동적인	37	3.11
자연적인	33	2.78
매력적인	28	2.36
순수한	25	2.10
여유있는	24	2.02
정다운	23	1.94
감각적인	19	1.60
소박한	19	1.60
건실한	18	1.52
멋진	13	1.09
단순한	13	1.09
품위있는	7	0.59
상쾌한	6	0.51
수수한	5	0.42
그윽한	4	0.34
조용한	4	0.34
섬세한	2	0.17
정적인	2	0.17
깔끔한	1	0.08
잔잔한	1	0.08
합계	1,188	100

\* 복수 선택

높은 이미지 형용사 10개 항목은 ‘한국적인’(95회, 8.00%), ‘활동적인’(91회, 7.66%), ‘쾌활한’(86회, 7.24%), ‘기운찬’(80회, 6.73%), ‘강한’(75회, 6.31%), ‘개성적인’(74회, 6.23%), ‘동양적인’(72회, 6.06%), ‘자유로운’(70회, 5.89%), ‘전통적인’(61회, 5.13%), ‘즐거움’, ‘재미있는’(각 58회, 4.88%) 등의 순으로 높게 나타났다.

전반적으로 선택 빈도가 높은 형용사는 강하고 활동적이고 쾌활한 이미지의 형용사로, 이미지 스케일 상에서 ‘동적인’에 가까운 단어들이다. 그리고 ‘한국적인’ ‘동양적인’ 등 형용사 이미지 스케일 상에서 ‘우아한’과 ‘화려한’ 근방에 놓인 형용사들이 높은 선택 빈도를 보였다. 반면 ‘잔잔한’, ‘깔끔한’, ‘정적인’, ‘섬세한’, ‘조용한’, ‘그윽한’, ‘수수한’, ‘상쾌한’ 과 같이 이미지 스케일 상에서 ‘온화한’ ‘맑은’ 근방의 형용사들은 공통적으로 도깨비의 이미지와 거리가 먼 것으로 확인되었다.

## 2. 도깨비 표현 특성의 선호도에 따른 이미지 형용사 특성

본 연구는 도깨비 표현 특성의 선호도의 상위 5개 항목에 대해 4점 이상의 평가를 한 설문조사 대상자가 중복 선택한 이미지 형용사를 도출하기 위하여 평균의 교차분석을 실시하였다[표 5].

조사결과, ‘와글와글 춤추고 놀기’를 선택한 대상자는 ‘활동적인’(0.73), ‘쾌활한’(0.70)을 선택한 빈도가 가장 높았으며 ‘웃고 장난스러운 얼굴’을 선호한 경우 ‘활동적인’(0.74), ‘쾌활한’(0.71), ‘한국적인’(0.70)의 선택 경향을 보였다. ‘부리부리하고 큰 눈’을 선택한 대상자는 ‘한국적인’(0.73), ‘활동적인’(0.71)을 선택한 빈도가 높았고 ‘덩치 크고 힘세고 일 잘할 몸’은 ‘한국적인’(0.83), ‘활동적인’(0.74) ‘쾌활한’(0.72), ‘강한’(0.71)을, ‘울룩불룩 뿔뿔은 방망이’를 선택한 대상자는 ‘한국적인’과 ‘쾌활한’을 선택하는 빈도가 높았다. 상위 5개 표현특성 항목에서 공통적으로 ‘한국적인’과 ‘쾌활한’, ‘활동적인’의 선택 경향이 나타나 큰 의미를 찾을 수 없었으나 ‘덩치 크고 힘세고 일 잘할 몸’의 경우 유일하게 ‘강한’과 교차 선택의 빈도가 특별히 높게 나타나 일반인이 호감을 갖는 강한 이미지의 도깨비는 무섭고 괴력을 가진 것이 아닌 체구가 크고 일을 잘 할 것 같은 모습의 도깨비인 것을

짐작할 수 있다.

표 5. 도깨비 표현 특성 선호도 상위 항목별 선택 이미지 형용사

도깨비 표현 특성	이미지 형용사	4점 평균 빈도	5점 평균 빈도	전체 평균 빈도
와글와글 춤추고 놀기	활동적인	0.68	0.78	0.73
	쾌활한	0.68	0.72	0.70
	한국적인	0.60	0.73	0.67
	기운찬	0.48	0.75	0.61
	개성적인	0.45	0.63	0.54
	자유로운	0.45	0.63	0.54
	강한	0.55	0.52	0.53
	재미있는	0.48	0.50	0.49
	동양적인	0.43	0.55	0.49
	즐거움	0.35	0.58	0.47
웃고 장난스러운 얼굴	활동적인	0.68	0.79	0.74
	쾌활한	0.59	0.83	0.71
	한국적인	0.68	0.73	0.70
	기운찬	0.50	0.70	0.60
	동양적인	0.62	0.52	0.57
	재미있는	0.59	0.52	0.56
	즐거움	0.53	0.57	0.55
	개성적인	0.44	0.67	0.55
	자유로운	0.44	0.63	0.54
	강한	0.53	0.51	0.52
부리부리하고 큰 눈	한국적인	0.61	0.85	0.73
	활동적인	0.67	0.74	0.71
	쾌활한	0.58	0.79	0.69
	기운찬	0.42	0.77	0.59
	강한	0.47	0.68	0.58
	동양적인	0.56	0.53	0.54
	자유로운	0.44	0.60	0.52
	개성적인	0.50	0.51	0.51
	즐거움	0.56	0.47	0.51
	재미있는	0.47	0.49	0.48
덩치 크고 힘세고 일 잘할 몸	한국적인	0.82	0.84	0.83
	활동적인	0.65	0.84	0.74
	쾌활한	0.74	0.70	0.72
	강한	0.79	0.62	0.71
	기운찬	0.59	0.72	0.65
	동양적인	0.56	0.60	0.58
	자유로운	0.44	0.68	0.56
	개성적인	0.44	0.68	0.56
	전통적인	0.38	0.58	0.48
	재미있는	0.41	0.54	0.48
울룩불룩 뿔뿔은 방망이	한국적인	0.84	0.77	0.80
	쾌활한	0.71	0.74	0.73
	활동적인	0.58	0.77	0.67
	강한	0.81	0.51	0.66
	기운찬	0.68	0.64	0.66
	동양적인	0.68	0.47	0.57
	자유로운	0.45	0.60	0.52
	개성적인	0.48	0.55	0.52
	즐거움	0.45	0.53	0.49
	전통적인	0.55	0.43	0.49

### 3. 도깨비 표현 특성의 요인분석 조사결과

본 연구는 도깨비 표현 특성의 선호도와 이미지 형용사의 선택 결과를 기반으로 요인분석을 실시하였다[표 6][표 7]. 요인분석을 실시하는 이유는 일반인이 도깨비의 표현에 특성 대해 가지고 있는 전반적이고 공통적인 유형을 파악하기 위함이며 이를 통해, 일반인의 의식을 기반으로 한 도깨비 표현을 위한 분야를 제안하기 위함이다.

요인분석 결과, 도깨비 표현 특성의 경우, 총 16개 항목이 5개 항목, 이미지 형용사는 33개 항목이 8개 항목으로 유형화 되었다. 구형성 검정을 위한 표본 적절성 평가를 위해 KMO와 Bartlett의 검정을 실시하였으며 Kaiser-Meyer-Olkin 측도는 도깨비 표현 특성은 0.788, 이미지 형용사는 0.686으로 나타나 구형성 검정에 문제가 없는 것으로 나타났다. 도깨비 표현 특성의 요인분석 결과에 따른 회전 제공 적재량 기준 누적 %는 65.243, 이미지 형용사는 50.804으로 나타났다.

도깨비 표현 특성의 요인분석 결과, 유형화된 도깨비 표현 특성은 ‘비정형적 얼굴과 외모’, ‘강인하고 거친 인상의 외모’, ‘특정 부분의 두드러진 강조’, ‘고요하고 정적인 형태’, ‘활발하고 익살스러운 모습’ 등이다[표 6]. 이는 설문조사 대상자들이 도깨비 표현 특성에 대해 공통적으로 느끼는 분야의 유형화를 의미한다. 시각적 표현상에서는 해당 표현 특성들을 얼굴 및 머리, 신체, 도구 등으로 구분할 수 있으나 설문조사 대상자들은 ‘웃고 장난스러운 얼굴’, ‘와글와글 춤추고 놀기’와 같이 인간과 닮은 활발하고 익살스러운 모습에 높은 선호도를 공통적으로 나타내고 있었다. 또한 대상자들은 ‘울룩불룩 뿔 돋은 방망이’와 ‘뽀족하게 머리카락이나 이마에 솟은 뿔’, ‘빨간색과 파란색의 신체’와 같이 특정 부분의 두드러진 강조를 한 표현에도 공통적인 호감도를 보였다.

한편 이미지 형용사 요인분석 결과, 조사 대상자들은 도깨비에서 다정한 이미지, 품위 있는 이미지, 활발한 이미지, 전통적 이미지, 정적인 이미지, 깔끔한 이미지, 수수한 이미지, 소박한 이미지 등을 공통적으로 느끼는 것으로 나타났다[표 7]. 특히 도깨비에서 활발한 이미지와 더불어 정적인 이미지도 함께 느끼고 있는 것으로 나타나, 특정한 한 가지 이미지의 형성이 아닌 전통성

표 6. 도깨비 표현 특성의 요인분석 결과

유형	도깨비 표현 특성	성분	선호도	
비정형적 얼굴과 외모	코가 높고 튀어나온 이마	0.815	2.59	2.92
	뽀족뽀족한 눈과 주먹코	0.655	2.96	
	울룩불룩 탈바가지 얼굴	0.632	2.96	
	울퉁불퉁 큰 머리통	0.597	3.20	
	답수룩하게 털 난 다리와 얼굴	0.353	2.90	
강인하고 거친 인상의 외모	덩치 크고 힘 세고 일 잘할 몸	0.705	3.77	3.32
	심술궂고 붉은 얼굴	0.523	2.86	
	뽀족뽀족 부스스한 곱슬머리	0.481	3.35	
특정 부분의 두드러진 강조	뽀족하게 머리카락이나 이마에 솟은 뿔	0.803	3.64	3.46
	울룩불룩 뿔 돋은 방망이	0.771	3.67	
	부리부리하고 큰 눈	0.544	3.72	
	파란색과 빨간색의 신체	0.397	2.83	
고요하고 정적인 형태	푸른 불빛의 어렴풋한 형태	0.796	3.35	3.06
	의젓하고 점잖은 몸짓	0.759	2.77	
활발하고 익살스러운 모습	웃고 장난스러운 얼굴	0.860	3.99	4.02
	와글와글 춤추고 놀기	0.674	4.05	

추출방법:주성분분석, 회전 방법: 카이저 정규화가 있는 베리맥스, a.7 반복계산에서 요인회전이 수렴되었습니다.

표 7. 이미지 형용사의 요인분석 결과

유형	이미지형용사	성분
다정한 이미지	재미있는	0.707
	즐거움	0.600
	친근한	0.520
	정다운	0.509
	쾌활한	0.503
	순수한	0.442
품위 있는 이미지	그윽한	0.809
	품위있는	0.682
	잔잔한	0.667
	멋진	0.617
	매력적인	0.483
활발한 이미지	활동적인	0.679
	개성적인	0.673
	자유로운	0.463
	기운찬	0.457
	여유있는	0.412
전통적 이미지	전통적인	0.727
	동양적인	0.661
	오래된	0.537
	한국적인	0.435
정적인 이미지	조용한	0.677
	감각적인	0.628
	울동적인	0.452
깔끔한 이미지	깔끔한	0.849
	상쾌한	0.615
	건실한	0.429
수수한 이미지	수수한	0.778
	단순한	0.455
소박한 이미지	소박한	0.746
	자연적인	0.704

추출방법:주성분분석, 회전 방법: 카이저 정규화가 있는 베리맥스, a.26 반복계산에서 요인회전이 수렴되었습니다.

이라는 범위 안에서 다양한 이미지의 인식이 동시에 나타나는 것을 알 수 있다.

## V. 결론

본 연구는 도깨비에 대해 일반인이 인식하고 있는 이미지를 기반으로 도깨비의 시각적 표현 방향을 제시하기 위해 사례조사와 설문조사를 실시하였다. 그 결과 다음의 결론을 내릴 수 있다.

첫째, 일반인의 인식과 선호를 기반으로 한 도깨비의 표현에서 우선적으로 고려해야 하는 점은 한국적인 이미지를 기반으로 한 활동적이고 쾌활하며 기운이 넘치는 표현 방향의 설정이다. 단순히 순수하거나 오래된 이미지의 도깨비보다는 활동적이고, 유쾌한 측면으로의 표현 방향 설정이 필요하며 이를 위해서는 도깨비의 '행위적 표현'과 '시각적 특화 요소'의 강조가 필요하다.

둘째, 도깨비의 표현에서 '행위적 표현'을 위해서는 도깨비의 특정 신체 부위의 시각적 차별화가 아닌, 춤추고 노는 등의 행위를 연상하게 하는 쾌활하고 익살스러운 동작의 연출이 필요하다. 사람들은 도깨비의 시각적 특성에 대해 춤추고 놀고 익살스러운 이미지를 선호하면서, 거친 신체와 인상에는 별 다른 두려운 감정 없이 친근하고 편안한 한국적인 전통적 감성을 느끼는 것으로 나타났다. 따라서 전통성 기반의 도깨비 표현을 바탕으로 밝고 쾌활한 행동 표현에 대한 집중이 필요한 것으로 사료된다.

셋째, '시각적 특화 요소'의 강조를 위해서는 도깨비의 부분적인 시각적 강조 요소인 빨, 부리부리하고 큰 눈, 특정한 색상 등의 조합을 통해 전반적인 도깨비 이미지의 시각적 특화를 고려해야 한다. 이러한 부분적 시각적 특화 요소의 강조는 도깨비의 쾌활하고 활동적이며 강한 이미지의 전달에도 긍정적 역할을 할 것으로 사료된다. 본 연구의 조사대상 사례를 보면 여러 도깨비의 시각화의 표현에 나타난 주요 키워드 역시 이러한 도깨비의 부분적 요소의 강조가 다양하게 나타나고 있었다.

## 참고 문헌

- [1] 김종대, *저기 도깨비가 간다*, 다른세상, 2003.
- [2] 강성철, "도깨비 이미지의 시각적 정체성에 관한 연구-조선왕조실록과 민담 자료를 중심으로," 일러스트레이션포럼, Vol.15, pp.9-30, 2007.
- [3] 김학선, "한국설화에 나타난 도깨비," 국제어문 國際大學 國語國文學科, 제3집, pp.69-94, 1982.
- [4] 김종대, *민담과 신앙을 통해 본 도깨비의 세계*, 국학자료원, 1997.
- [5] 김종대, *한국 도깨비 담 연구*, 중앙대학교, 박사학위논문, 1994.
- [6] 광진석, "도깨비담의 장르적 특성에 대한 연구," 한국학논집, 제30권, pp.43-44, 2003.
- [7] 이하영, "그림책에 나타난 도깨비의 시각적 표현 연구," 일러스트레이션포럼, Vol.51, pp.17-26, 2017.
- [8] KBS영상사업단, *민속추적 한국 도깨비는 뿔이 없다*, KBS, 1999.
- [9] 강성철, "도깨비 그림책의 일러스트레이션에 관한 연구; 한,중,일을 중심으로," 일러스트레이션 포럼, Vol.20, pp.5-16, 2009.
- [10] 최예린, "한국 그림책에 나타난 도깨비 분석:형상과 인간과의 관계를 중심으로," 어린이문학교육연구, 제13권, 제3호, pp.307-324, 2012.
- [11] 이현지, 이화, 손현정, "그림책 속 도깨비의 시각적 정체성에 대한 연구," 기초조형학연구, 제15권, 제2호, pp.473-481, 2014.
- [12] S. Kobayashi, *Color Image Scale*, Kodunsha International, 1990
- [13] <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=27&cid=43659&categoryId=43659>, 2018.09.30.
- [14] IRI 색채연구소, *유행색과 컬러 마케팅*, 영진닷컴, 2003.



저 자 소 개

이 하 영(Ha-Young Yi)

정회원



- 2006년 2월 : 서울대학교 디자인 학부 시각디자인과(학사)
  - 2008년 10월 : 영국 킹스턴 대학교 일러스트레이션(석사)
  - 2017년 2월 : 서울대학교 디자인 학부 시각디자인과(박사 수료)
  - 2009년 3월 ~ 현재 : 강원대학교 문화예술대학 디자인과 강사
- <관심분야> : 일러스트레이션, 시각디자인