

국어교육이론 세미나(2025.12.12)

설화의 개념, 분류, 구조, 그리고 무형 유산으로서의 문화적 가치

광주교육대학교 국어교육과 교수
최원오

1. 설화의 개념과 특성

- 설화는 가장 일반적 개념으로 말하면 '이야기'이다.
- 설화(구전 이야기)의 정의 : 구비(口碑) 서사(敍事) 산문(散文) 문학(文學)

- ① 구비문학적 특성
- ② 서사문학적 특성
- ③ 산문이라는 특성
- ④ 문학이라는 특성

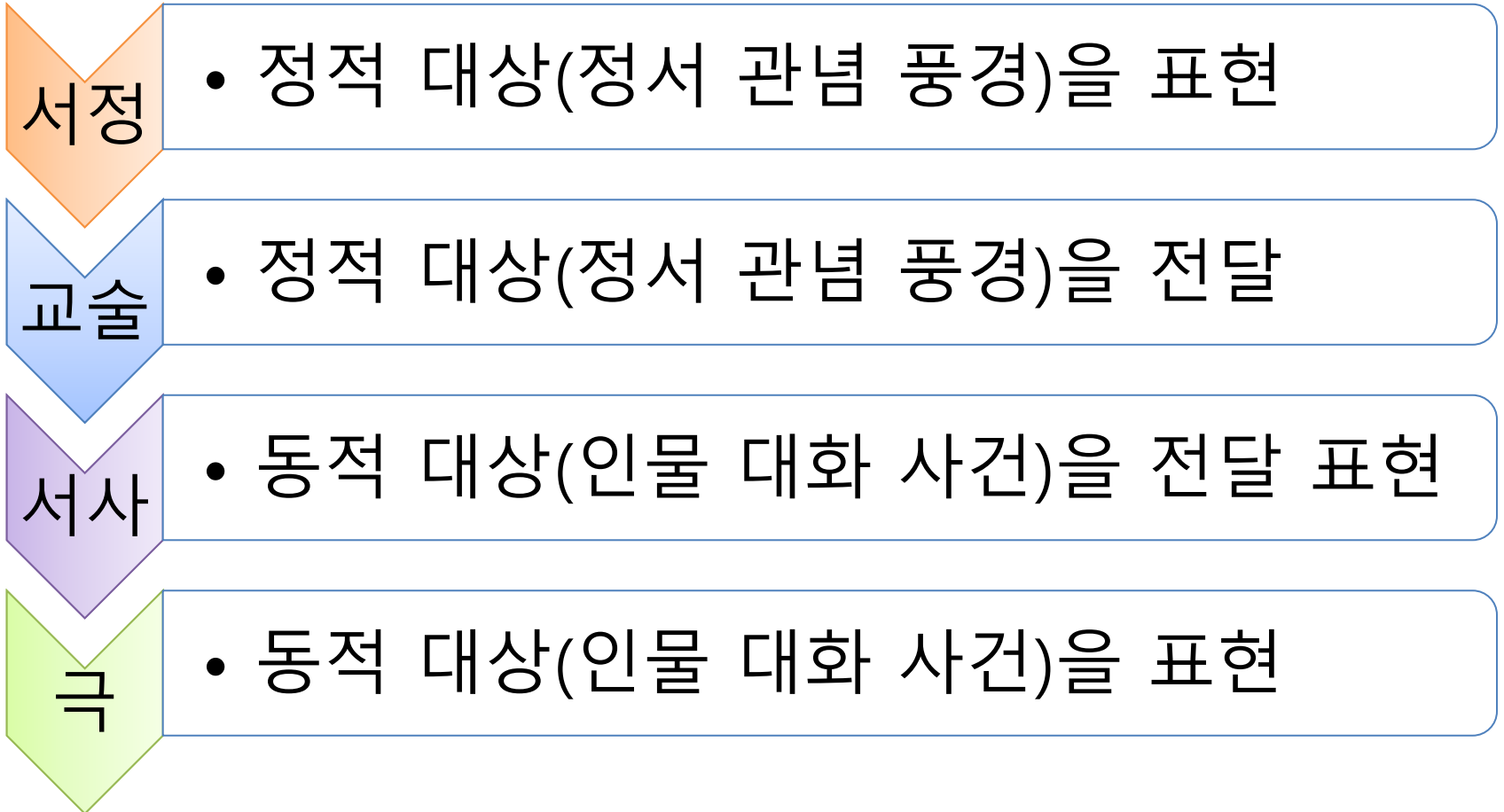
① 구비문학적 특성

- 구비문학과 기록창작 문학의 대비

구비 문학	기록 창작 문학
말로 이루어짐	문자로 이루어짐
구연됨(방송)	기록됨(인쇄 출판)
전승됨(유동성)	서책으로 보존 (고착성)
단순함	복잡함
전승 집단의 단체성(보편성)	작가의 개인적 배경(특수성)
대중성 통속성	작가의 개인적 감수성(개성)
민족적(언어공동체)	작가의 개성

② 서사문학적 특성

- 문학의 갈래(장르)



정적 대상
(지식, 관념, 정서, 풍경)

전달

교술
(수필)

서정
(시)

표현

서사
(소설)

극
(희곡)

동적 대상
(인물, 사건, 대화)

③ 산문이라는 특성

- 구연 시에 음악성을 고려하지 않음.
- 설화를 산문으로 한정하였을 때 파악해야 할 문제점 및 생각해 볼 내용
 - 운문시(구비서사시)는 설화에서 제외되어야 하는가?
 - 시가(운문)와 이야기(산문)는 전승과정에서 어떤 차이가 있는가?

④ 문학이라는 특성

- 허구성과 경험(체험)의 관계
 - 허구란 무엇인가?
 - 생애담, 경험담, 신앙담, 도시담(주로 괴담 성격) 등을 어떻게 이해할 것인가?
- 이야기의 흥미성(문학성)은 무엇에서 생기는가?
 - 경쟁 투쟁에 대한 사연 : 승부담(이기고 지기)
 - 이성 간의 사랑에 대한 사연 : 애정담(사랑이야기)
 - 잘 되고 못 되는 것에 대한 사연 : 치부담, 출세담
 - 알고 모르는 것에 대한 사연 : 지략담
- 이해와 관련된 체험 지식도 문학이 될 수 있는가?
화자의 적절한 설명

<교육상 오개념 바로잡기>
설화와 전래동화 관계

옛이야기는 동화인가?

옛이야기는 동화가 아니다.

옛이야기는 전래동화인가?

옛이야기는 전래동화가 아니다.

傳來 + 童話

옛이야기[=설화說話]의 범주

- 신화myth
- 전설legend
- 민담folktale

일제강점기 동화라는 용어, 전래동화라는 용어의 사용

(1)
1920년대에 들어서면서 '동화'라는 용어를 사용하였는데,
그와 관련된 가장 중요한 언급은 방정환이
1923년 1월 1일자 『개벽』 제31호에 발표한
<새로 開拓되는 「童話」에 關하여, 特히 少年 以外의 一般 人 에게>임.

“童話의 童은 兒童이란 童이요 話는 說話이니 童話라는 것은 兒童의 說話, 또는 兒童을 위하여의 說話이다. 종래에 우리 민간에서는 흔히 아동에게 들려주는 이야기를 『옛날 이야기』라 하나 그것은 동화는 특히 시대와 처소의 구속을 받지 아니하고 대개 그 初頭가 『옛날 옛적』으로 시작되는 고로 동화라면 『옛날 이야기』로 알기 쉽게 된 까닭이나 결코 옛날 이야기만이 동화가 아닌 즉 다만 『이야기』라고 하는 것이 可습할 것이다. (중략) 아즉 동화라는 것은 누구나 아는 바 「해와 달」 「흥부와 놀부」 「콩쥐 팥쥐」 「별주부(특기의 간)」 등과 가튼 것이라고만 알아두어도 조할 것이다.”

(2)
'전래동화'라는 용어는 1930년 11월 14일자 『매일신보』에서 처음 사용함.



옛이야기 수집 관련 조선총독부의 문서(1913)

- 전설동화 목차(각 부, 군, 간도보통학교 등이 제출한 자료를 그대로 등사함) -

제1 전설

1. 민족 이동 및 개벽에 관한 전설
2. 민족의 시조가 외국에서 표류해 온 전설
3. 영웅전설(특히 일본의 국토창생 신화에 나오는 스사노오노미코토(素戔嗚尊)의 대사(大蛇) 퇴치와 유사한 종류)
4. 그 밖의 동식물에 관한 전설(특히 호랑이, 뱀과 관련한 이야기)
5. 지명의 기원에 관한 전설
6. 기타

제2 동화

1. 내지(內地)의 <모모타로(桃太郎)> 등과 같은 옛날이야기, 조선의 <혹부리 영감>, <말 알아듣는 거북이> 등과 같은 류의 것.

2. 설화의 분류

1. 설화 삼분법

2. 설화 이분법

3. 주요 학자들의 분류안

3-1. 조희웅 분류안: 한국설화 분류표

3-2. 최인학의 민담 분류안

3-3. 최인학의 전설 분류안

3-4. 조동일의 설화 분류안

1. 설화 삼분법 - 신화, 전설, 민담

	신화	전설	민담
전승자 태도	신성하다고 인식	진실하다고 인식	거짓말이라고 인식
작중시간	태초	구체적 연가의 시간	과거(옛날 옛적)
작중공간	신성공간(聖山)	현실적 지리적 공간	어느 한 곳
증거물	보편적 실체 (천체, 국가)	구체적 사물 (암석, 樹木, 池沼)	없음
주인공	신으로 좌정	유능한 인물	보통사람
미적 범주	숭고미	비장미	골계미
전승범위	국가, 민족	증거물의 인지범위	제한 없음

2. 설화 이분법

내용의 진실성을 기준으로

- 진실한 이야기
- 진실하지 않은 이야기

이야기 형식을 기준으로

- 형식담
- 비형식담

공연을 기준으로

- 공연 이야기 (민담)
- 비공연 이야기

3. 여러 학자들의 분류안

3-1. 조희웅 분류안 ; 한국설화 분류표

동(식)물담	1.기원담(起源譚) 2.지략담 3.치우담(癡愚譚) 4.경쟁담
신이담	5.기원담 6.변신담 7.응보담 8.초인담 9.운명담(예언담) 10.주보담(呪寶譚)
일반담	11.기원담 12.교훈담 13.출신담 14.염정담(艷情譚)
소담	15.기원담 16.풍월담. 17.지략담 18.치우담(癡愚譚) 19.과장담 20.우행담(偶幸譚) 21.포획담 22.음외담(淫猥譚)
형식담	23.어희담 24.무한담 25.단형담 26.반복담(연쇄담)

3-2. 최인학의 민담 분류안

I. 동물민담(1-146)	01. 동물의 유래(1-24) 02. 동물의 사회(25-54) 03. 식물의 유래(55-58) 04. 인간과 동물
II. 보통민담(200-483)	05. 초자연적 사위(200-204) 06. 초자연적 부인(205-213) 07. 초자연적 출생(214-219) 08. 혼인과 재물(220-256) 09. 후보(257-283) 10. 괴물퇴치(284-292) 11. 인간과 신앙(300-384) 12. 효도((385-413) 13. 운명의 기대(414-438) 14. 갈등(450-483)
III. 소화(500-697)	15. 바보(500-568) 16. 지혜(569-667) 17. 간사(668-697)
IV. 형식담(700-711)	
V. 신화적 민담(720-742)	
VI. 기타(補遺)(750-766)	

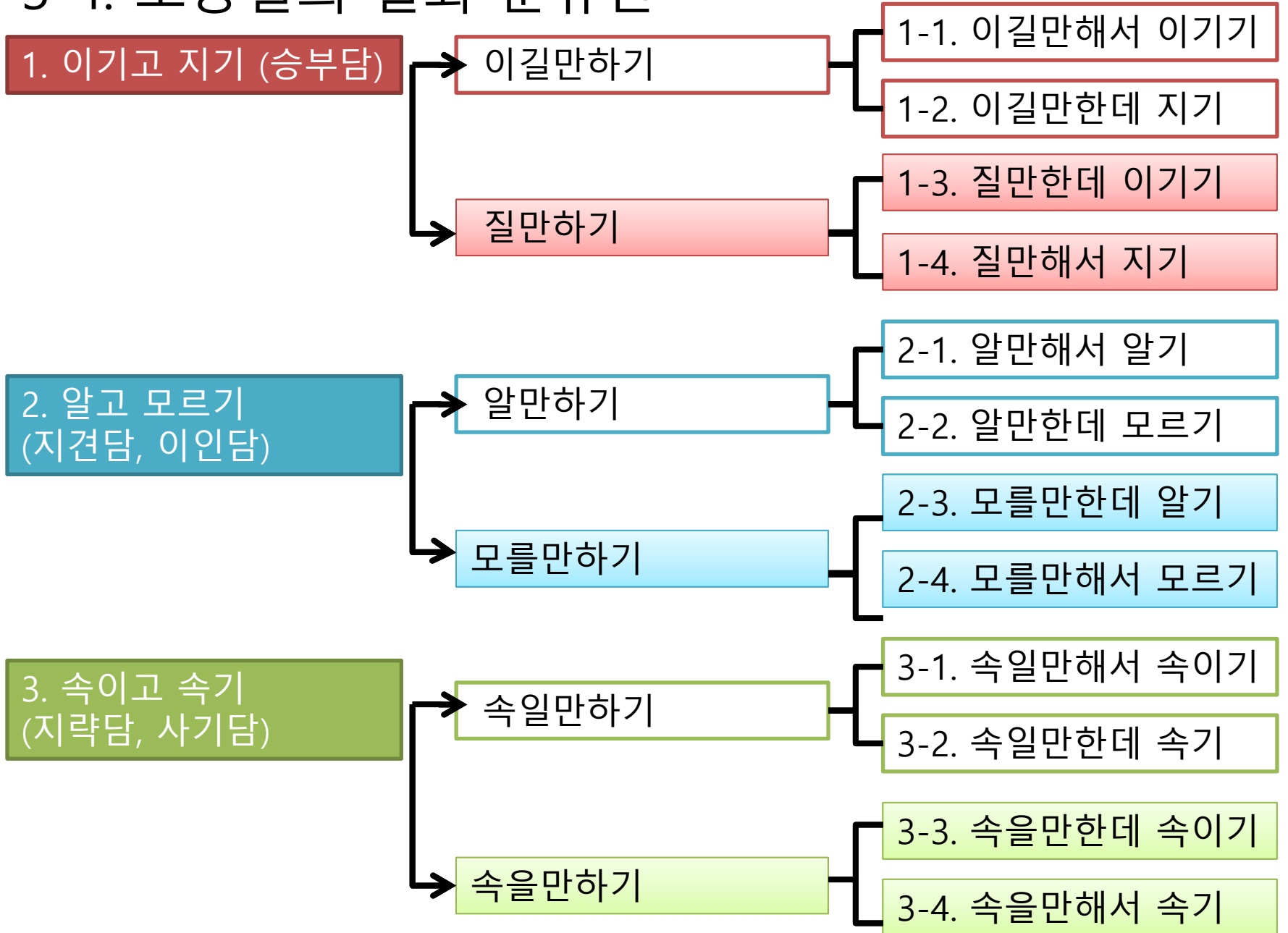
3-3. 최인학의 전설 분류안

분류기호	motif 항목명	motif 번호	
A	신화적 motif. 신	100-109	(神聖譚)
B	신화적 motif. 신앙	110-119	(信仰譚)
C	신화적 motif. 속신	120-129	(俗信譚)
D	불교적 신앙 motif.	130-149	(佛敎譚)
E	신이출현	150-159	(神異譚)
F	사망과 재생(전생)	160-169	(再生譚)
G	영혼	170-179	(靈魂譚)
H	타계방문	180-189	(異界譚)
J	자연계 현상 설명	190-199	(自然物 起源譚)
K	풍수지리	200-209	(風水譚)
M	주술	210-219	(呪術譚)

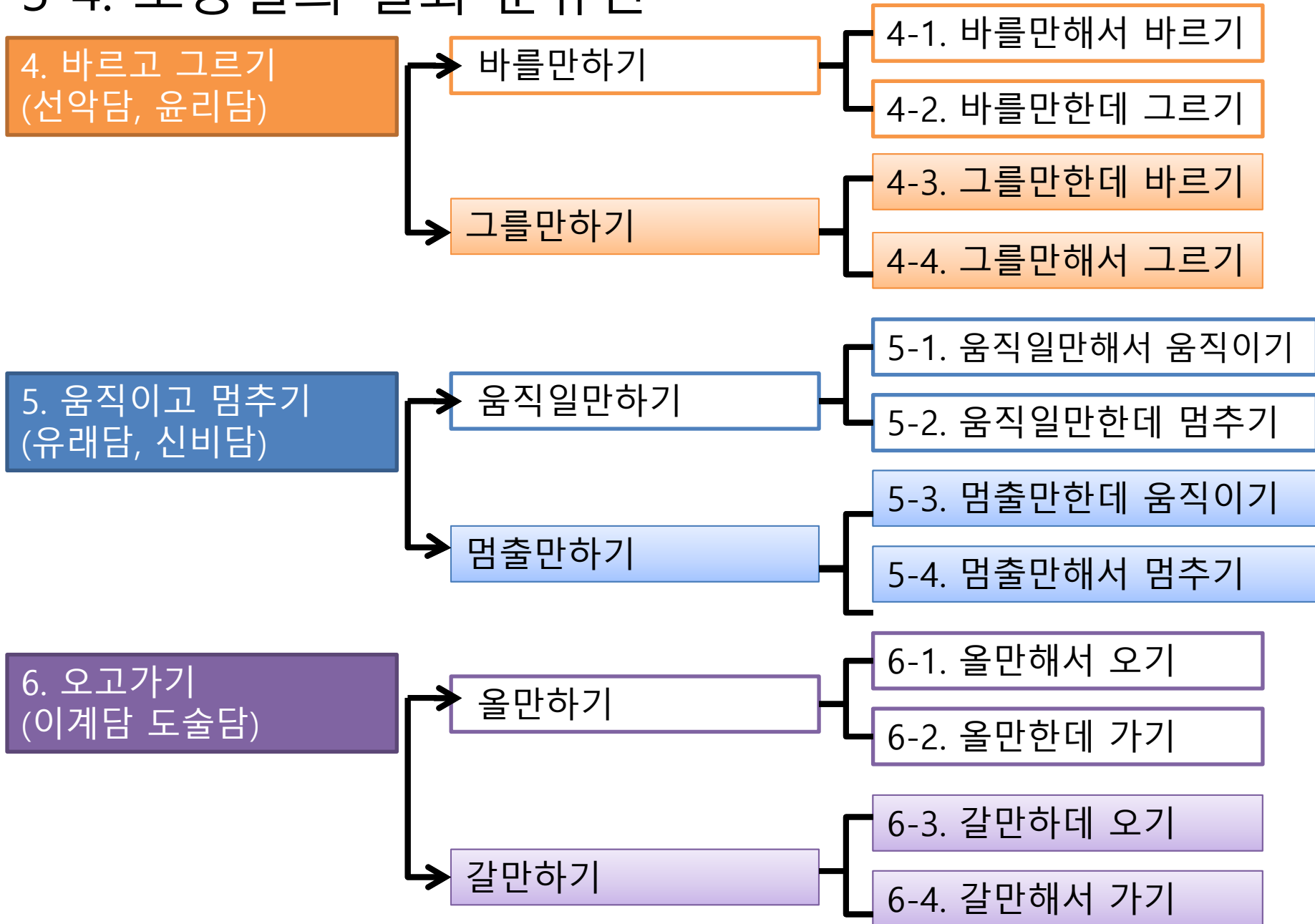
3-3. 최인학의 전설 분류안

분류기호	motif 항목명	motif 번호	
N	주보	220-229	(呪寶譚)
P	금지(금기)	230-239	(禁忌譚)
Q	신이혼인 (이물교구)	240-249	(異物交媾譚)
R	경쟁. 싸움	250-259	(競爭譚)
S	효. 열녀, 정절	260-269	(孝行譚 烈行譚)
T	동물 보은. 원조	270-279	(動物報恩譚)
U	변신	280-289	(變身譚)
V	역사적 사건	290-299	(史實譚)
W	유래 설명	300-310	(起源譚)
Z	기타	350-360	

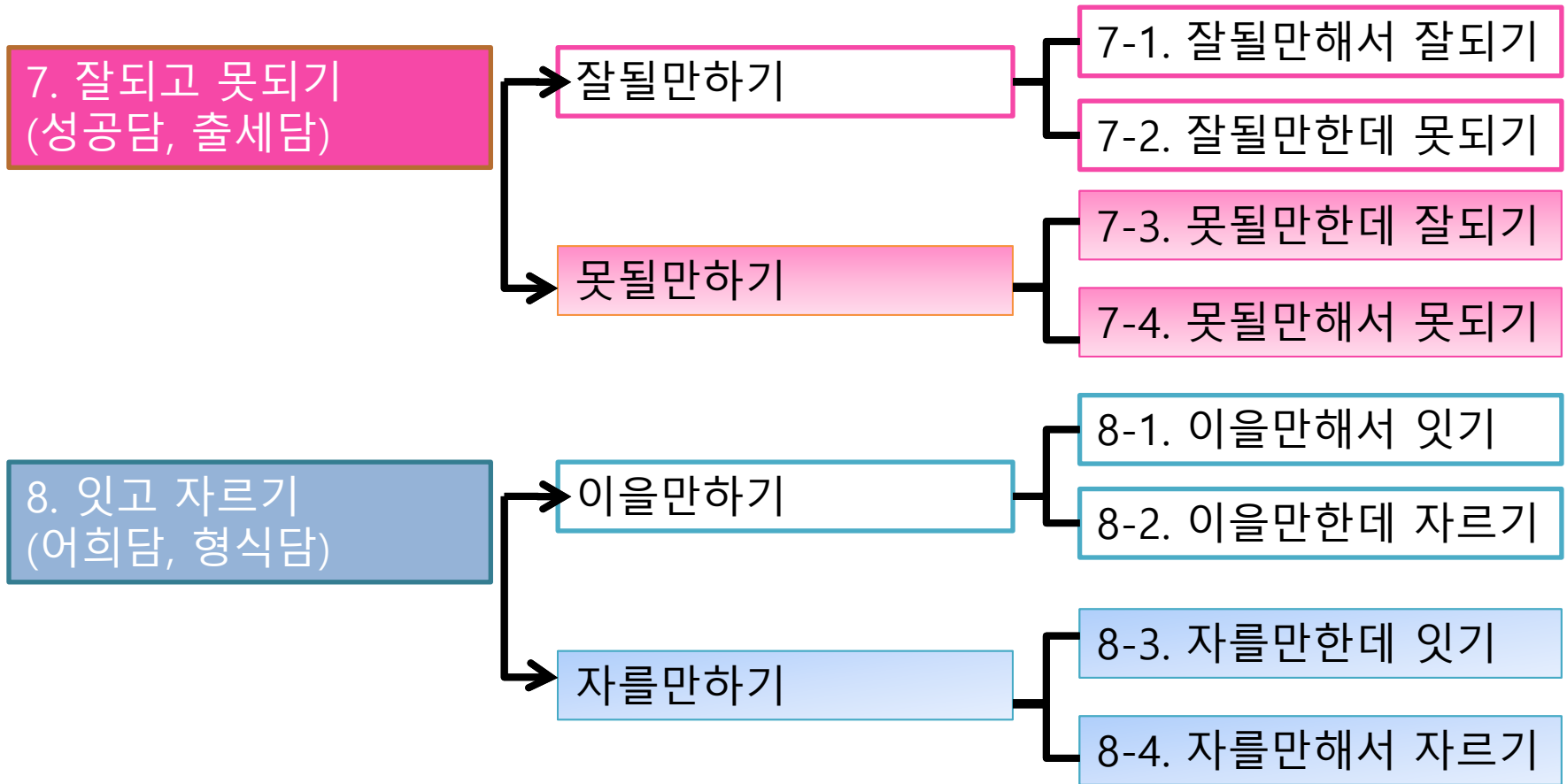
3-4. 조동일의 설화 분류안



3-4. 조동일의 설화 분류안



3-4. 조동일의 설화 분류안



Ⅲ. 단위담에 따른 분류: 서대석의 분류안

1. 주체; 초인, 범인(보통사람), 치인(바보)
2. 움직임의 목표(의도); 생계, 종족보존, 안전, 놀이
3. 수단; 정신, 육체
4. 결말; 성공, 실패

주체가 범인일 때 만들어질 수 있는 이야기 경우의 수

01. 범인이 생계를 위하여 꾀를 내어 성공했다.
02. 범인이 생계를 위하여 꾀를 부렸는데 실패했다.
03. 범인이 생계를 위하여 힘을 써서 구하였다.
04. 범인이 생계를 위하여 힘을 썼으나 얻지 못하였다.
05. 범인이 결혼을 하려고 꾀를 내어 결혼을 하였다.
06. 범인이 결혼을 하려고 꾀를 부렸으나 실패하였다
07. 범인이 결혼을 하려고 힘을 써서 성공하였다
08. 범인이 결혼을 하려고 힘을 썼으나 실패하였다.
09. 범인이 위험을 피하려고 꾀를 내어 성공했다.
10. 범인이 위험을 피하려고 꾀를 내었으나 실패하였다.
11. 범인이 위험을 피하려고 힘을 사용하여 성공하였다.
12. 범인이 위험을 피하려고 힘을 썼으나 실패하였다.
13. 범인이 놀거리를 만들려고 꾀를 내어 성공했다.
14. 범인이 놀거리를 만들려고 꾀를 내었으나 실패하였다.
15. 범인이 놀거리를 만들려고 힘을 써서 성공했다.
16. 범인이 놀거리를 만들려고 힘을 썼으나 실패했다.

단위담에 따른 분류

단위담: 주체가 어떤 목적을 가지고 움직여서 그 목적을 달성하는 데 성공하거나 실패하여 이야기로서 완결된 의미를 담아내는 것.

예) <우렁각시>: 결연담 + 분리담+ 재결합담의 구조

- 결연담: 총각이 우렁각시와 결혼하는 사연
- 분리담: 우렁각시를 원님에게 빼앗기는 사연
- 재결합담: 총각이 우렁각시를 되찾거나 되찾는 데 실패하는 사연

예) <아지담(兒智譚)>류의 설화: 문제(요구)+답(문제해결)의 구조

- ①중국에서 구궁주에 실끈을 꿰어내라고 한다.(문제제기)
 - ②아이가 지혜를 내어 꿀물을 구슬 구멍에 넣고 개미허리에 실을 매어 개미가 구멍을 통과하게 하여 끈을 꿰어낸다.(문제해결)
-
- ①원님이 이방에게 겨울에 딸기를 따오라고 한다.(문제제기)
 - ②이방의 아들이 원님에게 산에서 아버지가 뱀에 물렸다고 한다.
 - ③원님이 겨울에 뱀이 어디 있느냐고 한다.
 - ④아이가 겨울에 딸기가 어디 있느냐고 한다.(문제해결)

4. 설화의 구조: 구조에 대한 탐구는 이야기의 기원에 대한 탐구

1) 이야기의 기원

- ① 체험에서 나온 이야기 : 극한의 체험, 역사적 사건
- ② 상상에서 나온 이야기 : 꿈 이야기, 지어낸 이야기

2) 이야기의 흥미

- ① 화리(話理)를 갖추고 있어야 할 것.
사리(事理), 도리(道理), 정리(情理), 사회정의, 윤리에 부합할 것.
- ② 이해가 되어야 할 것
- ③ 승부나 성패 등 곡절이 있어야 할 것

신화의 구조: 레비-스트로스(Claude Lévi-Strauss)의 대립적 구조 또는 병렬적 구조

세계 여러 곳에서 발견되는 신화가 유사점을 가지고 있는 것은 인간의 의식 구조에 공통되는 논리적 구조가 있기 때문이다. 인간이 공통으로 갖고 있는 의식구조는 **상반되는 두 개의 대립 개념**으로 이루어졌다. 신화는 이들을 연결시키는 것임.

트릭스터의 양면성: 선과 악, 남성과 여성, 야만과 문명 등.

표면적으로 불합리하게 보이는, 신화 뒤에 숨은 구조를 분석하여 인간의 사고 구조를 구명하려 함.

- (1) 신화소 추출 및 내용에 따른 분류
- (2) 유사한 내용을 가진 신화소끼리 배열
- (3) 그 패턴의 상호관계 연구

남성, 여성, 빈, 부, 삶,
죽음, 선, 악 등

남성	여성
빈	부
삶	죽음
악	선

한 영역과 다른 영역 사이의 논리적 관계의 직관에서 존재하는 은유를 발견

민담의 유형과 화소

유형type: 독립적으로 존재하는 전승적 이야기

화소motif: 이야기를 이루는 독립적 요소

화소는

물건일 수도,

행위자일 수도,

행위일 수도,

행위가 일어나는 장소일 수도 있다.

톰슨(S. Thompson)의 모티프 정의

“모티프는 설화에서 전승하는 힘을 가진 최소의 요소이다. 이 전승력을 갖기 위하여 비상(非常)하고도 눈을 끄는 그 무엇이 있어야 한다. 설화 중의 인물인 행위자(行爲者, actors), 어떤 사항(事項, certain items), 그리고 단일한 사건(single incidents)으로 이루어지는 화소는, 그 자체가 단순한 것이며, 분석적 연구로 인하여 파괴될 수 없다.”라고 하였다. 톰슨은 비상하게 눈길을 끄는 것으로 “어머니”를 들었다. 보통 어머니는 모티프가 아니지만, 계모 같이 잔인한 어머니는 이야깃거리를 만들기 때문에 모티프가 된다. 어디서나 전승된 설화의 대부분은 이 단순한 모티프들로 구성된 것이다.

민담의 유형과 화소

<뱀신랑=구렁덩덩신선비>의 유형과 모티프(화소)

유형type

AT425 잃어버린 남편을 찾아서

모티프motif

- ① 뱀 아들
- ② 사람과 뱀의 혼인
- ③ 아버지가 뱀과 혼인하게 하다
- ④ 셋째가 결혼하고, 언니들은 시기하게 되었다.
- ⑤ 뱀 허물을 벗었다.
- ⑥ 뱀 허물을 보존하지 못했다.
- ⑦ 언니들이 비밀을 알았다.
- ⑧ 뱀 허물을 잃어 남편을 잃었다.
- ⑨ 남편(뱀 신랑)을 찾아가다.
- ⑩ 바위 속의 세계로 들어가다.
- ⑪ 잃은 아내와 만나다.
- ⑫ 남편에게는 딸 아내가 있었다.
- ⑬ 시험에서 이기면 진짜 아내로 삼겠다.

<구렁덩덩신선비>는 세계적으로 널리 분포된 설화 유형으로서 <큐피트 사이키 신화> 같은 서사구조를 가지고 있다. 아르네 톰슨의 설화 유형 분류에는 일상담(Ordinary Tales) 중 주술담(Tales of Magic)으로 분류되어 있다. 이 유형의 공동 화소는 괴물남편, 주술에서 풀려난 괴물, 남편을 잃음, 남편 찾기, 남편을 도로 찾음으로 전개되는데 <구렁덩덩신선비>도 이러한 서사단락을 공유하고 있다. 이 이야기에는 현실적 또는 합리적 사고로는 이해할 수 없는 환상적 부분이 많다. 이러한 환상성은 구렁이를 신으로 가정하고, 이 이야기를 신화로 보았을 때 이해가 된다.

민담의 구조: 프로프(V. Propp)의 직선적 구조 또는 순차적 구조

○ 기능(function): 변화하지 않는 등장인물들의 행위, 곧 이야기의 진행에 있어서 의미의 관점으로부터 본 등장인물들의 행위(31개를 추출).

○ 미국의 알란 던데스(A. Dundes)가 미국 아메리카 원주민의 설화 분석에 적용하여 이론을 발전시킴.

○ 민담에 공통적으로 나타나는 등장인물은 주인공과 악한이며, 이 31개의 기본 기능이 주인공의 모험적 여정 중에 악한과의 싸움을 주축으로 하여 대칭관계에서 직선적으로 전개되는 것을 민담의 기본 모델로 봄.

민담의 구조: 프로프(V. Propp)의 직선적 구조 또는 순차적 구조

- ① 가족의 성원 가운데 한 사람이 부재중이다. (부재)
- ② 주인공에게 금지의 말(금기)이 부과된다. (금지)
- ③ 주인공에게 부여된 금지의 말(금기)이 위반된다. (위반)
- ④ 악한이 정찰을 시도한다. (정찰)
- ⑤ 악한이 그의 희생자에 대한 정보를 입수한다. (정보 전달)
- ⑥ 악한이 희생자나 그의 재산을 점유하기 위해 그를 속이려 든다. (책략)
- ⑦ 희생자는 악한에게 속임수를 당해 무심결에 그를 돕게 된다. (연루)
- ⑧ 악한이 가족 중의 한 사람에게 해를 끼치거나 상처를 입힌다. (가해)
- ⑨ 불운이나 결여가 알려지게 된다, 주인공에게 요청이나 명령이 주어지게 된다, 그는 가도록 허락되거나 급히 보내진다. (중재, 연결된 사건)
- ⑩ 주인공(탐색자)은 대항행동에 동의할지 여부를 결정한다. (대항행동 개시)
- ⑪ 주인공이 집을 떠난다. (출발)
- ⑫ 주인공은 시험되고, 심문 받고, 공격받는데, 이것들은 주인공이 주술적 물건이나 조력자를 얻는 방법을 준비시킨다. (증여자의 첫 기능)
- ⑬ 주인공이 미래 증여자의 행동에 반응한다. (주인공의 반응)
- ⑭ 주인공이 주술적 물건을 사용할 수 있게 된다. (주술적 물건의 준비나 수령)

민담의 구조: 프로프(V. Propp)의 직선적 구조 또는 순차적 구조

- ⑮ 주인공은 탐색의 대상이 있는 곳으로 옮겨지거나 인도된다. (두 왕국 사이로의 공간 이동이나 안내)
- ⑯ 주인공과 악한이 직접 싸운다. (투쟁)
- ⑰ 주인공이 표식을 받는다. (표식)
- ⑱ 악한이 퇴치된다. (승리)
- ⑲ 주인공에게 있었던 최초 불행이나 결여가 해소된다. (해소)
- ⑳ 주인공이 귀환한다. (귀환)
- ㉑ 주인공이 추적당한다. (추적)
- ㉒ 주인공이 추적으로부터 구출된다. (구조)
- ㉓ 주인공이 아무도 모르게 집이나 다른 나라에 도착한다. (몰래 도착)
- ㉔ 가짜 주인공이 근거 없는 요구를 한다. (근거 없는 요구)
- ㉕ 주인공에게 어려운 과제가 제안된다. (어려운 과제)
- ㉖ 과제가 해결된다. (해결)
- ㉗ 주인공이 인지된다. (인지)
- ㉘ 가짜 주인공 혹은 악한의 정체가 폭로된다. (폭로)
- ㉙ 주인공에게 새로운 모습이 주어진다. (변신)
- ㉚ 악한이 처벌된다. (처벌)
- ㉛ 주인공은 결혼하고 왕좌에 오른다. (결혼)

설화 분석의 예시

A. <동삼(童蔘)과 이시미>

- ① 어느 가난한 나무꾼이 한겨울에 나무를 하러 갔다.
- ② 많은 동삼을 발견했다.
- ③ 가파른 벼랑 밑에 있어서 동삼을 캐 수 없었다.
- ④ 이웃 사람이 도와주어서 같이 캐게 되었다.
- ⑤ 이웃 사람의 악의로 벼랑 위에 올라갈 수 없게 되고 이시미를 만났다.
- ⑥ 이시미의 도움으로 구출되어 복수를 하고 부자가 되었다.

B. <꿩과 이시미>

- ① 어떤 부인이 꿩을 구해 먹고 아들을 낳았다.
- ② 그것은 이시미가 잡아 놓은 꿩이었다.
- ③ 아들이 장가갔다.
- ④ 이시미가 잡아먹겠다고 했다.
- ⑤ 신부가 구하려고 나섰다.
- ⑥ 이시미가 살려 주기를 거절했다.
- ⑦ 신부가 슬기로 이시미를 죽였다.

기타 분류법: 일생담에 따른 분류: [영웅의 일생-신화] [사람의 일생-전설, 민담]

로드 라글란의 구조주의-영웅서사의 구성 모티프 [The Hero]

- ① The hero's mother is a royal virgin;
- ② His father is a king, and
- ③ The circumstances of his conception are unusual, and
- ④ He is also reputed to be the son of a god.
- ⑤ At birth an attempt is made, usually by his father or his maternal Grandfather, to kill him, but
- ⑥ He is spirited away, and
- ⑦ Reared by foster parents in a far country.
- ⑧ We are told nothing of his childhood, but
- ⑨ On reaching manhood he returns or goes to his future kingdom
- ⑩ After a victory over the king and /or a giant, dragon, or wild beast,
- ⑪ He marries a princess, often the daughter of his predecessor, and
- ⑫ Becomes king.
- ⑬ For a time he reigns uneventfully, and
- ⑭ Prescribes laws, but
- ⑮ Later he loses favor with the gods and/or his subjects, and
- ⑯ Is driven from the throne and city, after which
- ⑰ He meets with a mysterious death,
- ⑱ Often at the top of a hill
- ⑲ His children, if any, do not succeed him.
- ⑳ His body is not buried, but nevertheless
- ㉑ He has one or more holy sepulchers

영웅의 구조 또는 HRLC 구조(J.G. Von Hahn, Otto Rank, Lord Ragian, Josep H. Cambell)

- (A) 고귀한 혈통을 지닌 인물이다.
- (B) 잉태나 출생이 비정상적이다.
- (C) 범인(凡人)과는 다른 탁월한 능력을 타고난다.
- (D) 어려서 기아가 되어 죽을 고비에 이른다.
- (E) 구출, 양육자를 만나 죽을 고비에서 벗어난다.
- (F) 자라서 다시 위기를 맞는다.
- (G) 위기를 투쟁적으로 극복하고 승리자가 된다.

A (고귀한 혈통)	행복
B (비정상적 출생)	고난. A의 부정
C (탁월한 능력)	행복. B의 부정. A의 부정의 부정.
D (기아와 죽음)	고난. C의 부정. B의 부정의 부정.
E (죽음의 극복)	행복. D의 부정. A,C의 부정의 부정.
F (자라서의 위기)	고난. E의 부정. B,D의 부정의 부정.
G (투쟁에서 승리)	행복. F의 부정. A,C,E의 부정의 부정.

크리스토퍼 보글러 : 영웅에 관한 서사구조를 영화 시나리오 창작에 적용.

- ① 영웅은 일상세계에서 소개되어, 그곳에서
- ② 영웅은 모험에의 소명을 받는다.
- ③ 영웅은 처음에 결단 내리지 못한 채 주저하거나 소명을 거부한다. 그러나
- ④ 정신적 스승의 격려와 도움을 받아
- ⑤ 첫 관문을 통과하고 특별한 세계로 진입한다. 그곳에서
- ⑥ 영웅은 시험에 들고, 협력자와 적대자를 만나게 된다.
- ⑦ 영웅은 동굴 가장 깊은 곳으로 접근하여, 두 번째 관문을 건너게 되는데
- ⑧ 그곳에서 영웅은 시련을 이겨낸다.
- ⑨ 영웅은 이의 대가로 보상을 받게 되고
- ⑩ 일상 세계로의 귀환의 길에 오른다.
- ⑪ 영웅은 세 번째 관문을 건너며, 부활을 경험하고, 그 체험한 바에 의해 인격적으로 변모한다.
- ⑫ 영웅은 일상 세계에 널리 이로움을 줄 은혜로운 혜택과 보물인, 영약을 가지고 귀환한다.

5. 무형유산으로서 설화의 문화적 가치

국가유산기본법-무형유산법(2024)

무형유산이란?

여러 세대에 걸쳐 전승되어,
공동체·집단과 역사·환경의 상호작용으로
끊임없이 재창조된 무형의 문화적 유산

<무형문화재법>(2016-2023)→<무형유산법>

- 가. 전통적 공연·예술
- 나. 공예, 미술 등에 관한 전통기술
- 다. 한의약, 농경·어로 등에 관한 전통지식
- 라. 구전 전통 및 표현**
- 마. 의식주 등 전통적 생활관습
- 바. 민간신앙 등 사회적 의식(儀式)
- 사. 전통적 놀이·축제 및 기예·무예

현재 국가무형유산 공동체종목

□ 사업대상: 국가무형유산 공동체종목을 전승하고 있는 전승공동체

○ 국가무형유산 공동체종목(총 23종목)

✿ 공동체종목(지정연도)

- ① 아리랑('15), ② 제다('16), ③ 씨름('17), ④ 해녀('17), ⑤ 김치 담그기('17), ⑥ 제염('18),
⑦ 온돌문화('18), ⑧ 장 담그기('18), ⑨ 전통어로방식-어살('19), ⑩ 활쏘기('20), ⑪ 인삼 재배와
약용문화('20), ⑫ 막걸리 빚기('21), ⑬ 떡 만들기('21), ⑭ 갯벌어로('21), ⑮ 한복생활('22),
⑯ 윷놀이('22), ⑰ 설과 대보름('23), ⑱ 한식('23), ⑲ 단오('23), ⑳ 추석('23), ㉑ 동지('23),
㉒ 한글서예('25), ㉓ 사찰음식('25)

※ (전승공동체) 보유자 또는 보유단체를 인정하기 어려운 경우로서, 무형유산을 지역적 또는 역사적으로 공유하며 일정한 유대감 및 정체성을 가지고 자발적으로 해당 무형유산을 실현·향유함으로써 전승하고 있는 공동체(무형유산법 제2조)

설화의 문화적 가치와 위상 제고

- 호모 나랜스(Homo Narrans)
- 설화는 이야기 문학의 대표 갈래로서 로망스 문학[고전소설, 또는 고소설]의 탄생과 성장에 기여하였으며, 근현대 이후에도 문화콘텐츠로 다양하게 활용되었다.(일제강점기~1980년대: 민족 의식과 향토애 고취) * 일제강점기의 민족교육, 전설따라 삼천리, 전설의 고향
- 국가무형유산 종목으로 지정함으로써 그 문화적 가치를 공식적(법률적)으로 인정받을 수 있고, 그에 따라 문화적 위상도 제고 될 수 있다.

국가무형유산으로 설화를 지정하는 방법

- 비공동체 종목으로 지정하는 것이 가능.
- 종목 명칭은 “설화 구연과 전승문화”으로 하는 것이 합당
- 이를 통해 우리는 설화에 내재되어 있는 전통지식(TK. Traditional Knowledge)의 보존과 활용(민족공동체의 각종 사고관 및 생활방식)을 도모할 수 있고,
- 그 구연 활동의 활성화를 통해 지역 언어(방언)를 보존할 수 있고,
- 문화콘텐츠로 활용함으로써 문화자본의 창출 및 문화강국의 이미지를 구축할 수 있다.

참고문헌

- 최원오, 한국 구비문학의 성격과 민족문화의 정체성(『국학연구』 제16집, 2010)
- 최원오, 일제강점기 조선전설 자료집의 간행과 전설 범주의 설정(『구비문학연구』 제54집, 2019)
- 최원오, 옛이야기의 활용과 ‘새로운’ 가능성(『아동청소년문학연구』 제25집, 2019)
- 최원오, 일제강점기 『동아일보』 연재물 「전설의 조선」 및 「전설」의 문화적 위상, (『구비문학연구』 제71집, 2023)
- 최원오, 1960년대 문화방송 라디오 드라마 ‘전설따라 삼천리’의 문화적 위상(『문학치료연구』 제70집, 2024)
- 최원오, 구비문학 텍스트의 지식체계에 대한 시론적(試論的) 검토(『구비문학연구』 제72집, 2024)
- 최원오, 옛날 옛적에: 대대로 내려오는 옛이야기의 기능과 의미(『국유정담』 제411호, 국가유산진흥원, 2024)
- 최원오, ‘K-문화강국’을 위한 설화 자원의 국가무형유산 종목 지정 방안(『구비문학연구』 제78집, 2025)