

2026년 어린이박물관 상설전시1 개편 계획(안)

2026. 1. 19./박물관교육과

1 사업목적

- 한국 구비문학 속 다양한 도깨비 이야기를 바탕으로 민속 안에 담긴 상상력과 지혜를 체험할 수 있는 전시 콘텐츠 제공
- 참여·체험 중심의 전시로 어린이와 가족이 함께 창의적 사고, 공감의 가치를 나누는 의미 생성의 공간 조성

2 전시개요

- (전시명) 내 친구 도깨비
- (전시장소) 어린이박물관 1층 전시실
- (전시기간) 2026. 6. 29.(월)~2028. 5. 14.(일) (예정/ 1년 11개월)
- (전시개막) 2026. 6. 29.(월)
- (전시주제) 도깨비와의 모험을 통한 옛 이야기 속 상상력과 지혜 발견

3 전시내용

- (전시내용 및 방향)

“도깨비와 옛 이야기 속으로 모험을 떠나요!”

방향	한국 구비문학 속 다양한 도깨비를 상상과 우정의 친구로 재해석
서사	관람객은 꼬마 도깨비와 함께 잃어버린 '도깨비 방망이'를 찾는 여정을 따라 전시 관람
공간	숲, 고개, 마을, 시장, 강가 등 구비문학 속 주요 배경을 전시 공간으로 구현하고 주요 장면과 사건을 서사적 체험으로 구성
경험	어린이는 단순한 관람자가 아닌 이야기의 주인공이 되어 문제를 해결하도록 설계
의의	현재 대중매체를 통해 형성된 도깨비 이미지와 특성이 한국의 도깨비와 다르다는 점을 자연스럽게 느끼며 인식 변화의 계기 마련

- (타겟대상) 6-10세(유아-초등 저학년)
- (공간구성) 숲, 고개, 마을, 시장, 강가를 신비함이 감도는 상상의 세계로 구현
- (체험물) 신체·협동 활동과 더불어 개별 및 누구나 가능한 활동 고려
- (디지털) 프로젝션 맵핑, XR 기술 기반 인터랙티브 실감미디어, AI 기술을 활용한 개인 경험 강화, 창작물 공유 가능한 디지털 콘텐츠 활용 등 디지털 기술을 활용한 다양한 체험 활동 제공
- (등장인물) 이야기를 끌어가는 캐릭터 개발 (총 8종)

인물	이름	특징
주인공 어린이	도담	호기심 많고 장난을 좋아하며 도깨비 이야기를 좋아함
주인공 꼬마 도깨비	또비	호기심 많고 장난을 좋아하며 세상에 대한 궁금증이 많음
씨름 도깨비	트니	힘이 세고 덩치가 크며 사람과 씨름하기를 좋아함
수수께끼 도깨비 (이란성 쌍둥이)	알쏭	속스러움이 많고 쉽게 답을 주지 않지만 지혜로 도움을 줌
	달쏭	재치가 있고 말하는 걸 좋아하며 지혜로 도움을 줌
감투 도깨비	감쪽	관심 받고 싶어서 감투를 쓰고 장난을 치م
쌓기 도깨비	뚜기	돌과 나무로 보와 다리를 하룻밤 사이에 쌓음
도깨비불	푸르미	또비의 친구이지만 도담이를 좋아해서 도담이에게 붙어있음

○ (어린이 관람객 참여 기반 전시 기획): 공동창작을 위한 프로그램 분석 및 반영

- 전시의 수요자인 어린이들의 현재 도깨비에 대한 인식과 전시에 대한 의견 청취를 위한 수업 진행
- 미취학 어린이(6~7세, 55명), 초등 1~2학년(146명) 총 201명을 대상으로 총 7회 진행한 수업 녹음 자료에서 어린이들의 발화 내용을 분석
- 도깨비에 대한 사전 지식 확인, 구비문학 속 도깨비 이야기를 활용한 신체, 창작 활동으로 어린이의 인식과 기대 내용 도출

형상 인식	어린이의 약 70% 이상 이 도깨비를 도깨비 방망이를 지닌 힘이 세고 무서운 존재 로 인식 뿔, 큰 몸집, 많은 털, 호피 무늬 팬티 등 오니의 전형적 형상 을 언급
감정 반응	사전 인식에서 무섭다, 잔인하다, 위험하다 등의 두려움의 감정이 40%로 확인 수업 진행 중 재미있다(60%), 친구 같다(45%, 수업 후반 반복 등장) , 같이 놀고 싶다(40%)
인지 수준	도깨비 방망이, 도깨비 감투, 흑부리 영감, 씨름 도깨비, 깜빡 도깨비 등 전래동화 속 이야기를 다수 알고 있었으며, 도깨비에 대한 관심과 흥미 를 알 수 있음
기대 요소	도깨비와 직접 상호작용할 수 있는 놀이, 체험 (씨름, 도깨비 장난 등) 65% 도깨비 방망이, 도깨비 감투 등 구비문학 속 상징적 요소 를 활용한 체험 70% 귀엽고 친근한 도깨비 와의 만남 60%, 무서운 도깨비 10%(초등 2학년의 경우)









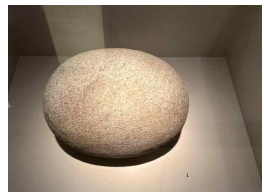





- ⇒ 도깨비는 설명의 대상이 아니라 어린이의 친구로 구비문학 속 다양한 이야기 기반 서사 구조에서 놀이·체험·참여 중심의 전시 구성
- ⇒ 어린이들에게 잘못 인식된 도깨비 형상에 대한 인식 제고








○ (전시 구성안)










부 및 대주제	소주제	전시 내용
[들어가며]	꿈의 세계로	<ul style="list-style-type: none"> ■ 구비문학 속 도깨비 이야기 장면 ■ 파란빛의 도깨비불 등장
[1부] 어린이와 꼬마 도깨비와의 만남	어린이와 꼬마 도깨비 친구가 되다	<ul style="list-style-type: none"> ■ 신비한 숲 속 낡은 집과 개암나무 ■ 개암 열매 깨무는 소리에 꼬마 도깨비가 놀라 개울가에 도깨비 방망이를 놓쳐 잃어버림 ■ 꼬마 도깨비와 친구가 돼서 함께 잃어버린 도깨비 방망이를 찾으러 가기로 함
[2부] 도깨비 방망이를 찾아 떠나는 모험의 여정	2-1 씨름 도깨비와 씨름 겨루기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 메밀밭을 지나 고갯길에서 씨름 도깨비를 만남 ■ 씨름 도깨비와 씨름 겨루기
	2-2 수수께끼 도깨비와의 내기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 마을 입구 장승 뒤에 숨어있던 수수께끼 도깨비와 만남 ■ 수수께끼 도깨비와 생각놀이, 민속놀이 내기
	2-3 감투 도깨비의 장난 멈추기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 도깨비 시장에서 감투를 쓰고 장난치는 도깨비와 만남 ■ 도깨비의 장난 찾기, 숨어있는 도깨비 찾기 ■ 도깨비가 좋아하는 것, 싫어하는 것 알아보기
	2-4 쌓기 도깨비와 도깨비 친구들과 다리 쌓기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 강가에서 다리를 쌓는 도깨비와 만남 ■ 뚜기를 도와 도깨비 친구들과 다리 쌓기 ■ 강 건너편의 도깨비 방망이를 되찾음
[3부] 도깨비 탐구실	내 친구 도깨비 알고 싶어	<ul style="list-style-type: none"> ■ 도깨비의 어원 ■ 우리가 아는 도깨비는 어디에서 왔을까? ■ 내 상상 속 '도깨비 친구' 아트월 ■ 다른 나라에도 도깨비 같은 친구가 살고 있을까? ■ 책으로 만나는 도깨비, 이야기로 만나는 도깨비
[나오며]	꿈에서 현실의 세계로	<ul style="list-style-type: none"> ■ 꼬마 도깨비 인형 발견 ■ 또 보고 싶은 내 친구 도깨비

4 세부 전시 내용(안)

대주제	소주제	전시 내용	연출 및 참고 이미지
<p>들어가며</p>	<p>꿈의 세계로</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 구비문학 속 도깨비 이야기의 장면들 ■ 파란빛의 도깨비불 등장: 현실에서 꿈의 세계로 이동 (관람객이 '이야기를 듣는 존재'에서 '이야기 안으로 들어가는 존재'로 전환) 	<p>[슬로프] 렌티큘러로 입장과 퇴장 시 다른 분위기 연출</p>  <p>[영상] 도깨비불이 관람객을 이야기속으로 몰입 유도</p> 
<p>1부 어린이와 꼬마 도깨비의 만남</p>	<p>어린이와 꼬마 도깨비 친구가 되다</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 낡은 집에 살고 있는 도깨비들 - 문 밖으로 도깨비들이 춤을 추고 있는 장면, 문을 열면 오래된 물건들(사발, 맷돌, 절구, 짚신, 빗자루, 도리깨, 병, 그릇 등)  <p>[스마트 윈도우] 춤추는 장면/문을 열면 사물</p>	<p>[공간: 전시장 입구_숲]</p> <p>구조물, 미디어 함께 신비로운 숲 속 연출</p> 

		<ul style="list-style-type: none"> ■ 개암나무와 열매 정보 전달 및 관찰 (밤, 개암, 도토리 비교 관찰)    <ul style="list-style-type: none"> ■ 개암 열매 깨무는 소리에 꼬마 도깨비가 놀라 개울가에 도깨비 방망이를 놓쳐 잃어버림 ■ 꼬마 도깨비와의 만남: 꼬마 도깨비 캐릭터 인형 모형 제작·전시 ■ 어린이와 꼬마 도깨비는 친구가 되어 함께 잃어버린 도깨비 방망이를 찾으러 가기로 함 	<p>[개울과 낚은집, 개암나무 연출]</p>     <p>[영상] 개울가에 빠진 도깨비 방망이 찾기</p>
<p>2부 잃어버린 도깨비 방망이를 찾아 떠나는 여정</p>	<p>2-1 씨름 도깨비와 씨름 겨루기 (신체, 건강)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 도깨비가 메밀을 좋아하는 이유와 의미 <ul style="list-style-type: none"> - 이야기 속 자료와 민속·생활사적 자료 ■ 들돌 들기(씨름 도깨비의 아이템) 체험 및 의미   <ul style="list-style-type: none"> ■ 씨름 도깨비와의 겨루기 <ul style="list-style-type: none"> - 미디어 인터랙티브 도깨비와의 씨름, 왼쪽 다리를 걸면 빗자루로 변함 	<p>[공간: 전시장 내부_메밀꽃밭] 거대한 오브제 메밀꽃밭 연출</p>    <p>[모션인식] 씨름체험</p>  

	<ul style="list-style-type: none"> ■ 씨름에 관련된 구비 문학 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> - 원다리를 걸어 이기는 법, 씨름에서 이겨 부자가 됨, 씨름에서 져서 몸이 아픔 	 <p>[디지털 슬라이드 이야기 보기]</p>
<p>2-2 수수께끼 도깨비와 수수께끼 내기(지혜)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 마을 입구 장승 뒤에 숨어있는 수수께끼 도깨비와의 만남 ■ 생각놀이: 도깨비 맞추기 스무고개, 연령별 맞춤형 AI 기반 대화형 도깨비의 수수께끼, 퍼즐 맞추기  <ul style="list-style-type: none"> ■ 민속놀이: 쌍륙, 고누 놀이 	<p>[공간: 전시장 내부 _마을] 익살스러운 장승 조형물로 신비한 도깨비들이 숨어있는 마을 연출</p>  <p>[대형 게임 전시물, 유물, 벽면 체험물 함께 연출]</p> 
<p>2-3 감투 도깨비의 장난 멈추기 (호기심)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 도깨비의 장난 찾기, 숨어있는 도깨비 찾기 <ul style="list-style-type: none"> - 지붕 위에 소 올려놓기, 솔 안에 솔뚜껑 넣기 등 도깨비 장난을 찾아서 올바르게 돌려놓기 	<p>[공간: 전시장 내부_도깨비 시장] 시장 사물 속에 숨어있는 도깨비</p> 

	<ul style="list-style-type: none"> ■ 도깨비가 좋아하는 것 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> - 시장의 음식: 메밀묵, 메밀전, 고기 등 시장의 물건: 사발, 맷돌, 절구, 짚신, 빗자루, 도리깨 등 오래된 물건   <ul style="list-style-type: none"> ■ 크로마키를 활용한 도깨비 감투 체험 <ul style="list-style-type: none"> - 화면 속 배경은 시장, 체험용 도깨비 감투를 쓰면 모습이 사라지고 벗으면 모습이 나타남 	<p>[AR] 도깨비의 장난 숨어있는 도깨비를 AR체험으로 구성</p>  <p>[영상] 틀린 그림 찾아 터치 스크린</p>  <p>[RFID] 도깨비가 좋아하는 것 싫어하는 것</p>    <p>[AI+크로마키] 도깨비 감투를 쓰면 몸이 서서히 투명해짐</p>
<p>2-4 쌓기 도깨비를 도와 도깨비 친구들과 다리 쌓기 (협력)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 뚜기를 도와 도깨비 친구들과 다리 쌓기 <ul style="list-style-type: none"> - 다리 이어주기, 도깨비들 강 건너기, 도깨비 방망이 찾기 ■ 도깨비 노래 민속놀이 <ul style="list-style-type: none"> - 이상하고 아름다운 도깨비 나라 노래, 손뼉치기 놀이 ■ 도깨비 방망이 똑딱 <ul style="list-style-type: none"> - 바닥에 인터랙티브 미디어 “소원이 이루어졌어요” 	<p>[공간: 전시장 내부_강]</p> <p>미디어 강물줄기와 오브제 돌의 인터랙티브 체험</p>  

		  <p>도깨비 노래 민속놀이 도깨비 방망이 똑딱</p>	
<p>3부 도깨비 탐구실</p>	<p>내 친구 도깨비 알고 싶어</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 도깨비의 어원 <ul style="list-style-type: none"> - 신증동국여지승람(두두리), 월인석보(명량은 뚝가비), 삼국유사(비형랑) 등 관련 페이지 전시  <ul style="list-style-type: none"> ■ 우리가 아는 도깨비는 어디에서 왔을까? <ul style="list-style-type: none"> - 귀면 관련 유물 - 우리가 아는 도깨비는 오니: 조선어독본(혹부리 영감) 페이지 전시  <ul style="list-style-type: none"> ■ 내 상상 속 도깨비 친구 아트월 <ul style="list-style-type: none"> - 내가 상상한 도깨비는 이런 친구야 그림 그리기 ■ 다른 나라에도 도깨비 같은 친구가 살고 있을까? <ul style="list-style-type: none"> - 도깨비의 다른 존재(트롤, 고블린, 요괴 등) 알아보기 ■ 책으로 만나는 도깨비, 이야기로 만나는 도깨비 	<p>[공간] 도깨비 탐구실</p>   <p>[도깨비 수호신 아트월] [도깨비와 같은 친구들]</p>   <p>[도깨비 이야기 듣기]</p>
<p>나가며</p>	<p>꿈에서 현실의 세계로</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 꼬마 도깨비 인형 발견 ■ 또 보고 싶은 내 친구 도깨비 	<p>[슬로프] 내 기억과 상상에 남아있는 도깨비</p>

5

전시 공간 구성(안)



○ (공간 연출 방향)

- 도깨비 캐릭터와 요소를 대형 오브제와 미디어 활용으로 신비한 분위기 연출
- 입구 슬로프 및 도입 공간에서 이야기 세계로 몰입할 수 있도록 연출
- 숲, 고갯길, 마을, 시장, 강가의 각 공간은 독립적이면서도 이야기 흐름을 따라 유기적으로 연결될 수 있도록 연출
- 무서움보다 재미, 친근감, 공감을 느낄 수 있는 색채, 조명, 소리 등을 활용한 연출

○ (체험전시물 연출 방향)

- 어린이는 단순한 관람자가 아닌 이야기의 주인공이 되어 문제를 해결할 수 있는 놀이, 체험, 참여 방식의 서사적 체험물 설계
- 유아(미취학) 및 어린이(초등저학년)가 함께 즐길 수 있도록 난이도를 고려한 다양한 체험물 개발
- 아날로그와 디지털 체험방식의 장점을 접목한 체험방식 개발
- 디지털 영상 콘텐츠 및 인터랙티브가 가능한 최첨단 기기 활용

6

전시 콘텐츠

□ 체험 콘텐츠 제작 11종

연번	위치	내용 및 연출	비고	구분
1	들어가며	파란빛의 도깨비불이 돌아다니는 연출	디지털 미디어	연출영상
2	1부	낡은 집의 문 밖으로 춤추는 도깨비들	스마트 윈도우	연출영상
3		신비한 개울, 그 속에 도깨비 방망이가 '풍덩' 빠지는 영상	디지털 미디어, 음향	연출영상
4	2-1	씨름 도깨비와 씨름 겨루기	미디어 인터랙티브	체험영상
5	2-2	연령별 맞춤형 수수께끼 도깨비	AI 기반 대화형	체험영상
6	2-3	도깨비 장난 찾기, 도깨비 찾기	터치 스크린	체험영상
7		도깨비가 좋아하는 것 알아보기	RFID	체험영상
8		도깨비 감투 체험	미디어 인터랙티브	체험영상
9	2-4	강물, 다리 쌓기	미디어 인터랙티브	체험영상
10		소원아 이루어져라! 도깨비 방망이 똑딱!	미디어 인터랙티브	체험영상
11	도깨비 탐구실	내 상상 속 도깨비 친구 아트월	미디어 아트월	체험 및 연출

□ 전시연계 소장품 목록

연번	사진	관리번호	명칭	소장처
1		92181-00-03	빗자루	국립민속박물관
2		70476	탕건	국립민속박물관

3		24451 (~22455)	말방울[馬鈴]	국립민속박물관
4		000996	열쇠고리	국립민속박물관 월드컵자료
5		007885	나무로 만든 인형	국립민속박물관
6		079758	신증동국여지승람(두두리)	국립민속박물관

□ 홍보물 제작

구분		제작 수량	비 고
포스터		1,000	지관 및 스티커 포함
초청장		1,000	발송용 봉투 포함
브로슈어		2,000	국/영문 2종
활동지		1,000	유아용/초등용
이야기책(그림책)		1,000	전시 이야기 수록
길잡이책(도록)		1,000	전시 관련 내용 수록
배너	정문 현수막	1개	
	어린이박물관 외벽 현수막	2개	
	가로등 배너	30조	
온라인 및 외부 홍보물		-	무빙포스터, 누리집, SNS, 마을버스, 안내데스크 DID 등

□ 향후 추진 일정

추진내용	2026											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
기본계획(안) 수립 및 보고	■											
전시 일러스트 제작	■	■	■	■								
조달 요청, 계약 등	■	■	■									
전시 설계 및 영상, 홍보물 제작			■	■	■	■						
전시 원고 작성 및 길잡이책 제작			■	■	■	■						
전시공간 및 그래픽 제작·설치					■	■						
전시물 설치 및 콘텐츠 시운전						■						
전시연계 교육프로그램 개발							■	■				
전시 개막 및 전시·교육 운영						■	■	■	■	■	■	■
결과보고												■