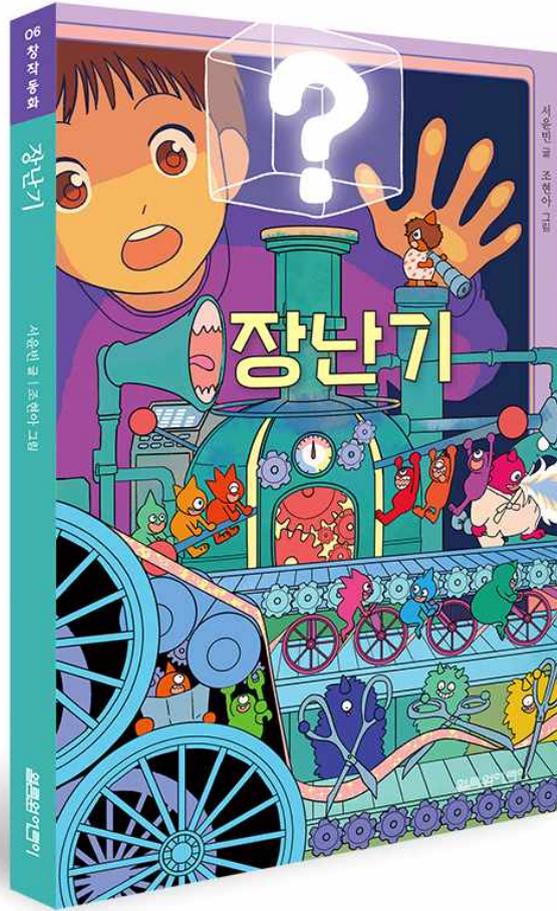


독후활동지

열림원어린이 창작동화06

# 장난기

“미래와 과거가 교차하는 신비한 오토마타”



서윤빈 글 | 조현아 그림 |  
무선 | 124\*195mm | 168쪽 | 15,000원  
초등 중학년 이상 |  
2024년 1월 20일 발행 |  
ISBN 978-89-6155-539-5 73810

## 작품 소개

### 한국과학소설상 대상 작가 서윤빈

### 그가 만든 도깨비 나라, 마법과 환상이 빚어낸 한국형 SF

### 미래와 과거가 교차하는 신비한 오토마타(Automata), '장난기'가 지금 우리 곁에 왔다!

한국과학소설상 대상에 빛나는 서윤빈 작가가 아주 이상한 세계를 창조했다. 어둡고 외진 골목 끝에 숨은 '장난기'는 보통 사람에게는 나타나지 않거나 혼한 자판기로만 보인다. 장난기는 도깨비들이 모여 사는 하나의 세계인 것이다. 삶이 지루하게 느껴지는 사람만 찾을 수 있는 장난기! 그 세계에서는 재미가 가장 귀한 가치이므로, 우울한 것은 용서받지 못한다. 자극적인 음식만 먹는 '다영', 로봇 여자친구를 미행하는 '동우', 예쁜 준비물을 펄펄 쓰고 싶은 '다혜', 학교폭력에 시달리는 '서진', 둘째로 태어나 서러운 '경태'. 상실과 상처, 욕망과 갈등에 휩싸인 청소년들은 막다른 곳에서 장난기를 발견한다. 그러고는 소원을 묻는 장난기에게 별 기대 없이 대답도 한다. 그러자 믿을 수 없는 일이 일어나기 시작한다. 장난기 안에서 와글대던 도깨비들이 바쁘게 움직이더니 장난기 전체가 뚝뚝해졌다가 훌쩍해지고 위아래로 흔들리다가 마침내 처음 보는 신기한 물건들을 떨어뜨리는 것이다. 소금 맷돌, 화수분 상자, 깜짝 피리, 도깨비감투, 금토끼 같이 오래전 이야기 속에 나오던 이상한 물건들은 이들의 삶을 송두리째 변화시킨다. 자, 이제 미래와 과거가 교차하는 신비한 오토마타(Automata) '장난기'에서 서윤빈 작가의 첫 번째 틈에이지 SF를 만나보자.

#### ■ 출판사 리뷰

“어서 와, 네 소원은 뭐야? 우리가 이뤄 줄게!”

천년 전 도깨비들이 장난기를 뒤흔들면

소금 맷돌, 화수분 상자, 깜짝 피리, 도깨비감투, 금토끼가  
쏟아진다!

어둠 속에 잠긴 마을이 있다. 작은 언덕들과 시내, 잘 닦인 흙길과 사과만 한 초가집들이 흐릿한 윤곽으로만 보인다. 거기서 홀로 움직이던 작은 도깨비가 확성기에 대고 하루의 시작을 알리고, 온 마을이 깨어나 작업을 시작한다. 하루 종일 천을 자르고 다듬고 바느질해 도깨비감투를 만든다. 누군가 그 소리를 듣고 도깨비들을 찾아내려 할 때, 그게 어른이라면 도깨비들은 감쪽같이 없는 척한다. 어른이 아니라면? 아직 세상을 향한 기대와 꿈을 가진 자라면? 기다렸다는 듯 그를 향해 외치는 것이다. “어서 와, 이건 삶을 지루하게 여기는 사람

만 찾을 수 있는 장난기야!” 입에서 입으로 이야기를 전하던 시절, 도깨비는 착한 사람들에게 금과 쌀을 나누어주었고 그러면 대부분 오래오래 행복하게 잘살았다. 현대 청소년들이 도깨비를 만난다면 과연 무얼 바랄까? 장난기는 바로 21세기 청소년들을 찾아온 도깨비방망이다. 예로부터 도깨비에게 얻은 물건은, 선하게 쓰면 좋은 선물이 되지만 악용하는 자에게는 벌이 되었다. 그렇다면 소금 멧돌, 화수분 상자, 깜짝 피리, 도깨비감투, 금토끼와 같이 오래전 이야기 속에 나오던 이상한 물건들은 과연 현대 청소년들의 삶을 어떻게 변화시킬까? 이야기 속 청소년들은 어떤 소원이든 말할 수 있고, 도깨비가 준 물건을 마음대로 쓸 수도 있다. 그러나 누군가는 한 뼘 자라나서 도깨비의 선물을 추억하고 다른 누군가는 또다시 장난기를 찾아 헤매게 될지도 모른다. 우리가 원하는 이야기는 무엇일까? 이제 책장을 열어 무궁무진한 이야기의 세계로 떠나보자.

## 도깨비는 원래 SF캐릭터!

### 근면 성실한 작은 도깨비들의 일터, 신비한 이야기 공장 장난기

#### 오래전 카프카 등 독일 작가들의 《환상동화》가, 이제 《장난기》가 있다!

2022년 <루나>로 제5회 한국과학소설상 중단편 부분 대상을 받으며 문단에 나온 서윤빈 작가는 그동안 자신만의 세계를 공고히 다져왔다. 기발한 상상은 문장이라는 재료를 통해 아름다운 예술품으로 빚어졌고, 신비로운 이야기들은 누구도 가보지 못한 새로운 세계로 구축되었다. 그리고 마침내 가장 한국적인 소재 즉, 쓰는 순간 타인에게 보이지 않게 되는 도깨비감투나 꺼내도 꺼내도 새로운 물건이 솟아 나는 화수분, 마술적 힘을 가진 멧돌, 상상을 초월하는 소리를 내는 피리, 귀한 자손의 상징인 두꺼비 등을 차용하여 익숙하면서도 가장 낯선 이야기를 만들어냈다. 그러고는 ‘도깨비야말로 원래 SF의 간판 캐릭터가 아닌가, 게다가 우리의 가장 익숙한 이야기 친구고!’라고 외치는 듯 근사한 작품으로 완성했다. 삶이 지루한 사람만 찾을 수 있는 ‘장난기’의 다섯 가지 에피소드가 탄생한 것이다. 오래전, 프란츠 카프카, 라이너 마리아 릴케, 발터 벤야민 등 독일 현대문학을 대표하는 작가들이 쓴 《환상동화 모음집》이 있었다. 그리고 지금 우리 앞에는 서윤빈의 《장난기》가 있다. 그의 조밀하며 담백한 문체와 아름다운 세계가 담긴 이상한 이야기, 그러나 어렵거나 지루하지는 않아서 재미가 필요할 때 읽기 좋은 SF, 서윤빈 작가의 첫 번째 틈에이지 소설이 청소년 독자들을 부른다.

#### ■ 차례

작가의 말 6	화수분 상자 58
프롤로그 10	도깨비감투 84
소금 멧돌 16	금토끼 106
깜짝 피리 32	에필로그 128

## 독서 전 학습

- 이 책의 표지는 아주 독특한 공간 속에 떠 있는 주인공을 보여주고 있습니다. 그리고 기계 속을 들여다보면 인형같이 생긴 주인공이 하나 더 보이네요. 표지를 보고 떠오르는 내용을 자유롭게 이야기해보세요. 어떤 이야기가 펼쳐질까요?




● <작가의 말>과 책의 목차를 살펴보고, 목차 중 하나를 골라 어떤 사건이 벌어지게 될지 상상해 보세요.

작가의 말의 핵심 내용	
이 책에서 벌어질 사건 상상해 보기	
*고른 목차	
*사건전개 상상하기	

● 도깨비에 대해 조사해 보고, 조사한 내용을 정리해 보세요.

--

## 독서 중 활동

● 책을 읽고, 다음 물음에 알맞은 답을 써 보세요.

1. 소금맷돌 : 다영이가 얼굴이 아픈데도 소금맷돌을 계속 돌린 이유가 무엇인가요?

---

---

2. 깜짝 피리 : 동우가 시경의 말을 믿고 여자친구 혜지를 의심한 이유가 뭘까요?

---

---

3. 화수분 상자 : 예나는 어떻게 장난기에 갇힌 다혜를 구해줄 수 있었을까요?

---

---

4. 도깨비 감투 : 종인의 괴롭힘을 멈춘 서진이의 행동은 진정한 용기였을까요?

---

---

5. 금토끼 : 만약 훗날 경태와 금토끼가 훗날 다시 만난다면 어떤 이야기를 나눌까요?

---

---

6. 프롤로그 & 에필로그 : 도깨비들은 왜 가게를 열고 싶어할까요? 자유롭게 상상해 보세요.

---

---

## 독서 후 활동

●깜짝피리에서 여러분이 미래에서 온 동우라고 상상해 봅시다. 시경의 정체를 밝히면 해지와 이별하게 된다는 걸 아는 여러분은 시경을 미행할 건가요? 그 이유와 함께 이야기해 보세요.

	시경을 미행할 것이다	시경을 미행하지 않을 것이다
근거제시		

●화수분 상자가 사라져 버린 후, 앞으로 다행에게 어떤 변화가 생길지 생각해 보세요.

---

---

---

---

---

---

---

---

●이 책에서 가장 마음에 드는 문장과 마음에 드는 까닭을 적어 봅시다.

<장난기_문장수집>
<이 문장을 수집한 까닭>

●이야기 속 도깨비들은 해피엔딩이든 배드엔딩이든 재밌으면 그만이라고 말합니다. 하지만 아이들은 장난기에서 뽑은 물건들로 인해 인생에 큰 변화를 맞게 됩니다. 도깨비들의 행동은 도덕적으로 옳은가요? 장난기가 장사를 계속하도록 두어도 괜찮은 걸까요? 자신의 생각을 근거와 함께 정리하여 논설문을 써 보세요.

개요표	
서론	
본론	
결론	

