

민속놀이란 무엇인가

우리나라에는 오천년 역사 동안 하나의 민족임을 고집하며 전승해온 우리민족 고유의 자랑스런 민속문화가 있습니다. 그러나 우리 민속문화는 일제치하에서는 타민족에 의해, 6.25동란 후에는 서구문화를 맹목적으로 받아들인 우리 자신에 의해, 왜곡되고 비하되며 서구문화 보다 못한 것으로 취급되어 왔습니다. 따라서 우리는 서구문화에 밀려 맥없이 사라져가는 우리 문화에 대한 인식을 새로이하여 미래세대인 청소년들이 우리문화를 전승해 나갈 수 있도록 현실적이고 효율적인 방안을 모색해야 하는데 민속놀이가 놀이라는 특성때문에 청소년들이 부담없이 다가갈 수 있어 이를 위한 기폭제 역할을 할 수 있다고 생각합니다.

따라서 이장에서는 우선 민속놀이에 대한 이해를 도모하기 위해 민속놀이란 무엇이고 어떠한 것들이 있는가 하는 민속놀이에 대한 가장 본질적인 내용들을 알아 보기로 하겠습니다.

1. 민속놀이란 무엇인가

2. 세시풍속 안에서외 민속놀이

3. 민속놀이에는 어떤 것들이 있나

4. 청소년을 위한 민속놀이들

사람마다 다른 사람과 구별되는 특유한 개성을 지니고 있어 그것으로 자신의 가치를 인정 받고 긍지를 느낄 수 있는 것처럼 한 나라도 그 나라만이 지니고 있는 고유한 문화가 있기 때문에 다른 민족과 어깨를 나란히 하며 자긍심을 지닐 수 있습니다. 우리나라에도 오천년 역사 동안 전승해 온 우리 민족 고유의 자랑스런 민속문화가 있습니다. 그러나 우리 민속문화는 일제치하에서는 타민족에 의해, 6. 25 동란후에는 갑작스런 서구문화의 유입에 따라 우리 자신에 의해 왜곡되고 비하되며 서구문화보다 못한 것으로 취급되어왔습니다. 또한 우리 사회도 농경사회에서 산업사회로 급속히 바뀌게 되어 민속문화도 여과과정 없이 변하게 되었습니다. 따라서 생활양식의 많은 부분이 분별없이 서구문화 중심으로 바뀌게 되어 청소년들은 가정에서 방송매체를 통해, 학교에서는 교과과정을 통해, 지역사회에서는 여러가지 문화 프로그램을 통해 서구문화와 더 친숙해졌습니다. 이러한 상황에서 청소년들이 서구문화를 선호하며 우리 문화를 잘 알지 못하고 흥미를 못 느끼는 것은 아마도 당연한 일이라 하겠습니다. 이는 조금은 거창하게 느껴질지도 모르지만 앞으로 국제화 시대를 이끌어 갈 우리 청소년들에게 심각한 문제가 아닐 수 없습니다.

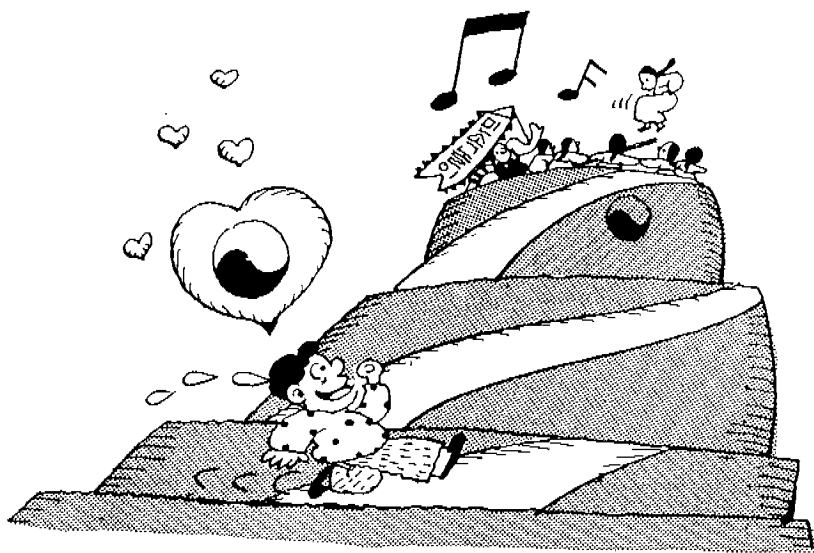
세계는 과학기술의 진보로 교통 통신이 급속히 발달하고, 또 공산권, 자유진영권으로 나뉘어 대립해 오던 동서간의 이념투쟁이 끝남에 따라 하나의 지구촌을 형성하면서 본격적인 국제화 시대로 접어들었습니다. 따라서 민족과 국가간의 접촉과 교류가 빈번해지면서 인류의 다양한 문화가 한 자리에 모여 자신의 고유한 전통문화를 자랑하고 선전하려는 경향이 짙어졌습니다. '88년 서울 올림픽이나 '93년 대전 EXPO가 그 좋은 예로 우리는 우리의 고유한 전통문화를 이러한 국제적 행사를 통해 유감없이 발휘하며 민족문화를 전세계에 소개하고 국가를 빛냈다고 스스로들 흡족해 했습니다.

그러나 신세대인 청소년들은 이를 계승할 준비가 되어 있는지요? 지금의 어른들은 어린시절부터 일상생활 안에서 우리의 이러한 전통적인 민속 문화를 몸에 익히며 생활해 왔습니다. 자연스럽게 마련된 분위기 속에서 일과 놀이를 통해 우리 문화를 즐기고 습득할 수 있었습니다. 집안에서는 부모형제들과, 동네와 학교에서는 또래의 친구들과, 마을 축제에서는 어른들과 함께 어울리면서 다양한 우리 문화를 배우고 즐겼습니다. 이렇게 어린시절부터 우리 문화를 즐기고 익히는 가운데 각자가 지닌 재능과 적성을 살리게 되어 민속 예능보유자나 민속예술가들도 나오게 되었으며, 우리 문화도 수준 높게 전승해 올 수 있었습니다. 그러나 지금의 청소년 세대는 어떠합니까? 지금의 청소년 세대는 우리 고유의 민속문화를 거의 접할 수 없었습니다. 어른들은 당장 눈앞에 놓인 경제발전에만 힘쓰고 우리의 문화 전승에는 너무 소홀했던 것이 아닌지요? 이제부터라도 우리나라 청소년들이 다른 나라 청소년들과 함께 어깨를 나란히 하며 자부심을 갖고 떳떳하게 한 몫을 할 수 있도록 우리 문화 전승에 힘써야 할 것입니다.

따라서 우리는 모두 서구 문화에 밀려 맥없이 사라져가는 우리 문화에 대한 인식을 새로이 하여 그 가치를 재발굴하고 좋은 것은 되살릴 수 있는 방안을 모색해야 하겠습니다. 어른들은 청소년들에게 우리 문화를 자주 접하게 함으로써 우리 문화를 바로 알고 자랑스럽게 생각하며 흥미를 느낄 수 있도록 해 주어야 하며, 청소년 자신들도 능동적인 자세로 주어진 기회를 활용하여 우리 문화를 알고 맛 돌리기 위해 적극적인 노력을 해야 할 것입니다. 따라서 이를 위한 가장 현실적이며 효율적인 방안을 모색해야 하는데 민속놀이가 놀이라는 특성때문에 청소년들이 부담없이 다가갈 수 있어 이를 위한 기폭제 역할을 할 수 있다고 생각합니다.

그러면 청소년들이 즐기기에도 적합한 그리고 청소년들에게 흥미를 느끼

게 해 줄만한 민속놀이에는 어떤 것들이 있을까요? 민속놀이하면 우리는 각자 나름대로 몇 종류씩의 놀이를 머리 속에 떠올릴 것입니다. 신년 카드에서 전통한복을 곱게 차려입은 소년 소녀들이 하는 윷놀이나 널뛰기, 연날리기, 제기차기 등을 비롯해 우리 민족의 중요 행사에 어김없이 등장하는 강강술래나 풍물, 고싸움등. 그러나 이 외에도 우리가 알지 못하는 수많은 종류의 민속놀이가 있습니다. 따라서 조금은 딱딱하고 재미없게 느껴질지 모르겠지만 다음과 같은 내용들을 알아봄으로써 민속놀이에 대한 기본 지식을 다져 보기로 하겠습니다.



민속놀이란 무엇인가?

민속놀이는 어떻게 전승되어 왔고 어떤 특성을 갖고 있는가?

민속놀이에는 어떠한 종류가 있는가?

이들 민속놀이 중 청소년들이 즐기기에는 적합한 놀이로는 어떤 것들이 있는가?

“놀이는 무엇보다도 놀아보는 것이 최고지! 이론적 설명은 불필요하지 않을까?”하고 생각할 수도 있을 것입니다. 그렇지만 활동과 더불어 그 놀이가 갖고 있는 의미와 가치를 알고 즐기는 것도 놀이를 깊이있게 즐기면서 한 걸음 더 나아가 우리의 놀이문화를 발전시킬 수 있는 계기가 될 수 있습니다. 특히 잊혀져가는 민속놀이에 있어서는 더욱 그러합니다.

1. 민속놀이란 무엇인가?

‘민속놀이’는 민속종교, 민속문학, 민속예술 등과 같이 ‘민속’의 여러 영역 중 한 분야로 ‘민속’의 변화와 함께 전승되어 왔습니다.

‘민속’이란 ‘민간의 풍속’으로 한 국가의 서민사회에 전승되는 문화를 뜻합니다. 다시말해 민속문화는 민중에 의해 역사적으로 전해내려오는 전통적인 문화인 것입니다. 그러므로 민속문화는 지배층의 문화인 상층문화보다는 피지배층의 하층문화에 의해 성격지워집니다. 상층문화가 외국문화를 받아들여 외래적 성격이 강한데 반해 기층(하층)문화는 그 나라의 고유성이 강하기 때문입니다. 음악을 한 예로 들자면 궁중에서 주로 연주되던 ‘아악(정악)’은 상층문화인데 반해 농민들이 즐겨놀던 ‘풍물(농악)’은 기층문화로 민속문화의 대표적인 것입니다. 즉 민속이란 옛부터 내려오는 민중의 문화입니다.

한국의 민속은 아득한 석기시대 이래로 생업상의 필요에 의해서 점진적으로 생성, 발전해온 농경문화가 기반이며 핵심입니다. 그를 토대로 불교나 유교가 전래되고 정착되면서 더 다양화되고 발전되어온 것이 지금의

우리 민속이라 하겠습니다. 그러나 지금은 우리 민속문화의 개념도 그렇게 단순할 수는 없게 되었습니다. 오늘날의 한국은 농업사회에서 산업사회로 전환하고 있고 도시인구가 70%를 넘습니다. 한편, 서울인구의 80%는 지방출신이므로 각 지방 문화의 집합체로서 한국의 민속이 서울문화에 존재한다고도 할 수 있습니다. 따라서 오늘날 민속의 개념에서는 도시문화를 전적으로 도외시할 수 없게 되었습니다. 문화는 생명체이고 항상 변동하기 때문입니다.

이와같이 민속은 한 나라의 원시, 고대문화가 서민층에 의해 역사적으로 전승되어 내려온 것이면서 동시에 그 한 부분은 현대사회에 존재하는 당대문화로 이루어집니다. 그러므로 민속문화는 두 가지 성격을 지니게 되는데 하나는 역사적 성격이고 다른 하나는 현대적 성격입니다. (한국정신문화연구원, 한국민족문화대백과사전, 제8권, 1991, 민속)

따라서 민속놀이도 역사적 성격을 지님과 동시에 현대적 성격을 지닙니다. 그러면 우리가 지금 즐기고 있는 모든 놀이들을 민속놀이라 할 수 있을까요? 그렇지 않습니다. 전파된지 얼마되지 않아 아직 토착화 과정에 있고 일부 특권층만이 즐길 수 있는 놀이는 민속놀이와 구분됩니다. 예를 들어 ‘연날리기’나 ‘썰매타기’는 민속놀이라 할 수 있으나 ‘모형비행기 날리기’나 ‘스키’는 민속놀이라 할 수 없습니다. ‘바둑’이나 ‘장기’는 민속놀이라 할 수 있으나 ‘전자오락’은 민속놀이라 할 수 없습니다.

그러므로 아직까지는 농경사회에서 놀아지던 놀이들이 우리 민속놀이의 주류를 이루고 있습니다. 어린이 놀이와 몇몇 특수한 놀이를 제외하고는 농경사회의 세시풍속과 밀접한 관계를 맺고 있는 것입니다. 특히 줄다리기와 고싸움, 농기세배 등 대동놀이 성격의 민속놀이들은 더욱 그러합니다. 다음에서는 민속놀이의 전승과정을 세시풍속과 관련지어 소개하면서 민속놀이가 지니고 있는 의미와 특성을 분명히 살펴보고자 합니다.

2. 세시풍속 안에서의 민속놀이

앞서 말했듯이 우리의 민속놀이는 농경사회의 세시풍속과 밀접한 관계를 맺고 있습니다. 세시풍속이란 계절에 따라 관습적으로 반복되는 생활양식을 말하는데 놀이문화도 이중 하나입니다. 사람들이 모여 사회를 이루고 오랫동안 살다보면 여기에는 하나의 관습이 생기고 그것이 그 사회에 정착하게 되어 매 계절마다 되풀이 되면서 세시풍속이 되는 것입니다. 따라서 세시풍속은 살고 있는 지역의 자연적 조건과 풍토성 그리고 그들이 가지는 역사성과 그들이 이룩한 사회성과 생업에 따라 형성되기 마련입니다.

한국의 세시풍속은 상고시대 이래 농경문화와 그에 따른 토속신앙 위에 불교와 유교의 영향을 크게 받아왔습니다. 여기에 사계절의 변화가 분명한 온대의 자연지리적 조건이 크게 작용했고 지세와 기후의 영향도 큼니다. 그리고 세시풍속의 중요한 특성의 하나는 농경·대지·여성·풍요·태음 등의 상징인 달의 변화에 따라 시기가 이루어졌다는 것입니다. 그러나 무엇보다도 우리 세시풍속에 가장 큰 영향을 준 것은 농경문화입니다. 이에 따라 민속놀이도 농경생활 중심으로 발달하게 되었습니다.

민속학자들은 세시풍속을 크게 4 계절로 나누어 설명하고 있는데 민속놀이도 이에 따라 계절마다 특성을 지니며 전승되어 내려왔습니다. (임동권, 한국세시풍속연구, 1989)

봄철

정월에서 3월까지의 3개월을 봄철로 구분합니다. 새해의 첫출발이므로 조상의 신당과 묘에 인사를 드리고 어른께 세배하며, 동신제를 지내고 복과 풍년을 빌며 여러가지 놀이를 하였습니다.

정초에서 봄에 이르는 사이에 농한기가 끼어 있어 이 시기에 가장 많은 놀이가 행해집니다. 이 시기에 하는 놀이로는 널뛰기, 윷놀이, 연날리기, 돈치기, 승경도놀이, 달맞이, 줄다리기, 석전, 답교, 낫다리밟기, 원놀이, 농기세배, 고싸움, 동채싸움(차전놀이), 쇠머리대기, 풀각시놀이, 화류놀이, 활쏘기, 탈춤, 풍물 등이 있습니다.

여름철

4,5,6,7월의 계절은 농경이 본격적으로 시작되어 바쁠 때입니다. 그렇기 때문에 세시풍속의 행사는 줄어들습니다. 그러나 여름철은 건강에 유의해야 할 때입니다. 연초에 축복을 통해 악귀를 예방해서 추방했다고 하지만 일기가 불순하고 더워서 허약해지며 식욕이 줄어 질병에 걸리기 쉬운 때입니다. 그래서 세시풍속에서는 하절건강과 관계되는 관습이 전해지고 있습니다. 하절의 세시풍속은 축풍, 축복놀이를 나누어서 생각할 수 있습니다. 단오와 호미씻이라는 세시풍속이 있는데 단오는 설, 보름, 추석과 함께 4대 명절의 하나이고 호미씻이는 논매기를 모두 마치고 하는 일꾼들의 축제입니다. 이 때 단오굿과 풋굿이 행해지는데 이는 농작물의 성장을 기원하는 동신에 대한 제의행사입니다. 단오굿이 밭농사 작물에 관한 것이라면 풋굿은 논농사 작물에 관한 성장의례입니다.

이 시기의 민속놀이로 단오날에 가장 널리 또 심하게 행해졌던 행사 중에 석전이 있습니다. 또한 풍물, 씨름, 그네뛰기가 있고 여름철 일손을 잠시 멈추고 하는 놀이로는 고누와 천렵이 있습니다.

가을철

8,9월인 가을철은 농경작업을 마치고 추수를 하는 계절입니다. 추석명절을 계기로 조상의 은혜에 보답하기 위해 햅곡식과 햅과일을 조상신께 바치는 차례를 지내고 성묘를 다녀옵니다. 수확기를 맞이하는 농촌에서는 선농자를 위로하고 8월 추석의 만월을 즐기는 민속놀이가 이루어졌습니다. 소놀이를 통하여 일년 동안 농사일을 열심히 도와 준 소에게 고마움을 나타내며 또한 일꾼들이 소처럼 일하였음을 소놀이를 상징하면서 지주들이 향연을 베풀어 주었습니다.

가을철의 놀이는 일년 중 가장 달이 밝은 추석을 중심으로 놀아졌습니다. 어린아이들은 밝은 달빛 아래서 술래잡기, 꼬리따기, 문턱넘기 등의 놀이를 했고 어른들은 강강술래, 거북놀이, 소놀이, 탈춤, 풍물 등의 놀이를 하며 흥겹게 지냈습니다.

겨울철

10, 11, 12월은 겨울철입니다. 농경민족으로서는 가장 한가한 시기입니다. 추수도 끝나고 수확물을 쌓아 놓고 평안하게 삼동을 지내는 계절입니다. 월동을 준비하기 위해서 김장을 담고 땔감으로 장작이나 나무짐을 해다가 쌓아 두면 겨울을 보낼 준비가 끝나는 것입니다. 풍작에 대한 감사를 드리고 조용히 세모를 보내게 됩니다.

겨울철에는 폭죽놀이(대불놀이), 제기차기, 팽이치기, 연날리기 등의 놀이를 하며 즐겼습니다.

이상에서 볼 수 있듯이 대부분의 우리나라 세시풍속이나 놀이에는 농경

문화와 관련된 지역공동체적 성격이 강하게 배어 있고 민족의 신앙심이 다양하게 나타나 있습니다. 하늘과 조상신을 받들고 산신, 서낭신, 별신, 부처님을 신격화했고 성주, 조왕, 터주, 삼신, 업신을 집안으로 모셨고 도깨비 등 여러 잡귀들이 있었습니다. 이 밖에도 길흉화복을 담당하는 무신들이 있었는데, 사람들은 세시풍속 안에서 이러한 신들에게 제사를 지내고 치성을 드렸습니다. 이렇게 신을 만들어 놓고 신과 소통하는 과정에서 오락을 하게 되어 놀이로 발전하는 일도 있었습니다. 사람들은 일하는 노고를 잊고 생활을 흥겹고 즐겁게 하기 위해 놀이를 했고 또 한편 신을 즐겁게 하기 위해 놀이를 했습니다. 전자는 단순한 놀이이고 후자는 굿놀이입니다. 큰 제의에는 그만큼 놀이도 많았습니다. 신을 즐겁게 하기 위해서는 놀이의 종류도 다양하고 놀이내용 또한 진지하였습니다. 무녀가 가무하고 광대가 탈춤을 춘 것도 그러한 까닭입니다.

이와 같이 우리의 민속놀이는 대부분이 세시풍속과 뗄 수 없는 관계를 맺고 있습니다. 그러나 우리 민속놀이에는 세시풍속과 무관한 다양하고 재미있는 일상적 놀이 또한 존재합니다. 장기, 바둑, 팽이치기, 제기차기, 숨바꼭질, 장치기 등 세시풍속과는 무관하게 일년 내내 즐길 수 있는 놀이들이 많이 있습니다.

다음에서는 민속놀이에는 구체적으로 어떤 종류가 있고 그 특성에 따라 어떻게 분류할 수 있는가에 대해 알아 보겠습니다.

3. 민속놀이에는 어떤 것들이 있나 ?

민속놀이에 대한 개념은 민속놀이를 연구하는 전문가나 민속학자들에 따라 조금씩 다르지만, 크게 광의의 민속놀이와 협의의 민속놀이로 구분할 수 있습니다.

광의의 민속놀이에는 바둑, 장기, 화투, 숨바꼭질, 공기 등 여가를 보내기 위해 행해지는 일상적인 놀이와 굿놀이, 탈놀이, 풍물놀이, 고싸움놀이, 답교놀이 등 명절날 공동체 의례나 행사 때에 행해지는 명절놀이가 있습니다(김선풍, 민속론, 1989). 반면 협의의 민속놀이는 민속놀이를 무용, 민속극과 구분하여 독립된 부분으로 분리 축소시켜 풍물, 무용, 민속극, 민요, 민속놀이 등 5 부분의 하나로 민속놀이를 취급했습니다. 광의의 민속놀이와 협의의 민속놀이 종목을 소개하면 다음과 같습니다.

광의의 민속놀이

명절놀이 : 석전, 고싸움, 나무쇠싸움, 차전놀이, 박시싸움, 용호놀이, 용마놀이, 쌍용놀이, 햇불싸움, 시절웃놀이, 웃놀이, 강강술래, 놋다리밟기, 기와밟기, 길쌈놀이, 줄다리기, 조리회, 모심기놀이, 꼬맹이술, 손더듬이, 밀양백중놀이, 호미씻이, 소땃이놀이, 굿(입춘굿, 남해안 별신굿…), 쥐불놀이, 논밭독태우기, 해삼잡기, 봉죽놀이, 방실놀이, 좌수영어방놀이, 백중물천, 기세배, 청단놀음, 달집태우기, 한장군놀이, 탈춤(고성오광대, 동래야유, 북청사자놀이, 강령탈춤, 송파산대놀이…), 성돌이, 다리밟기, 달맞이, 관동놀이, 탑돌이, 낙화놀이, 화산대놀이, 폭죽, 복놀이(복날), 폐배놀이, 잔부닥불넘기, 풍물놀이, 거북놀이, 연날리기, 널뛰기, 그네뛰기, 소싸움, 길쌈놀이, 장치기, 가마싸움, 자차놀이, 활쏘기, 씨름, 투호놀이, 쌍육놀이, 승경도놀이, 돈치기

일상놀이 : 꼬대각시놀이, 해녀놀이, 방천놀이, 꽃놀이, 고사리꺾자, 꼬리따기, 대문놀이, 보물찾기, 띠놀이, 시조놀이, 소설읽기, 풀무놀이, 깡통차기, 원님놀이, 죽마놀이, 지게발걸기, 나물캐기, 풀각시놀이, 고무줄놀이, 모래주머니돌리기, 반지숨기기놀이, 실뜨기, 두꺼비집짓기, 눈사람만들기,

눈싸움, 그림자밟기, 글자알아내기, 기차놀이, 봉사놀이, 다리세기, 닭잡기, 독장수놀이, 사람찾기, 소꿉장난, 소문놀이, 손뼉치기, 수전돌리기, 숨바꼭질, 시소놀이, 앓은뱅이놀이, 어깨동무, 이름대기, 줄넘기, 낚시, 새잡이, 썰매타기, 팽이치기, 제기차기, 풍덩이놀리기, 굴렁쇠놀이, 죽마놀이, 파리불기, 봉선화물들이기, 호드기불기, 풀피리불기, 방아깨비놀이, 산가지놀이, 바람개비돌리기, 종이접기, 장치기, 자차놀이, 바둑, 장기, 팔씨름, 택전, 활쏘기, 자치기, 고누, 깨꿈발싸움, 고을모듬놀이, 군사놀이, 차놀이, 비석치기, 찜뽕놀이, 팔씨름, 공기놀이, 풀싸움놀이, 칠교놀이, 돌차기, 땅재먹기, 등.

협회의 민속놀이

신앙성 놀이 : 다리긋, 연등놀이, 관등놀이, 탑돌이, 지신밟기, 입춘굿놀이, 대감놀이, 단오굿놀이

명절놀이 : 강강술래, 햇불놀이, 한장군놀이, 답교놀이, 거북놀이, 기세배, 뚝다리밟기, 기와밟기, 등바루놀이

경기놀이 : 차전놀이, 고싸움, 농기뻐기, 보름줄다리기, 아산줄다리기

기타놀이 : 해녀놀이, 어방놀이, 쌍용놀이, 서당놀이, 세경놀이

이상과 같이 민속놀이의 두 가지 분류 방법에 대해 알아 본 것은 민속놀이에 대한 전문가들의 각기 다른 의견을 소개함으로써 민속놀이에 대한 이해의 폭을 넓혀주기 위함입니다. 다음에는 이러한 놀이 분류법을 참고로 하여 위에 소개된 놀이 중에서 우리나라 청소년들이 상식선에서 알고 있었으면 하는 민속놀이와 한번 놀아봄직한 놀이들을 선정하여 간략하게 설명하고자 합니다.

4. 청소년을 위한 민속놀이들

우리 민속놀이가 지닌 특성 중 반드시 전승되어야만 하는 것은 공동체 의식입니다. 함께 이룩하고 함께 즐기고 함께 나누는 정신이 민속놀이의 핵을 이룬다고 하겠습니다. 앞에서도 언급했듯이 민속놀이에는 우리 문화 고유의 특성을 잘 나타내며 청소년들 누구나가 다 쉽게 익혀 함께 즐길 수 있는 놀이들이 많습니다. 여기서는 우리 청소년들에게 권장할 만한 민속놀이들을 선정해 그것들이 어떻게 놀이되는가 알아 보고자 합니다.

우리의 대표적인 민속놀이라고 생각되어 뒤에서 자세하게 소개할 강강술래, 동채싸움, 연날리기, 씨름, 줄다리기, 탈놀이, 풍물(사물놀이)에 대한 소개는 여기서는 생략하고, 그 놀이방법에 대해 일반적으로 잘 알고 있는 것에 대해서는 간략하게 설명하기로 하겠습니다. 다음에 소개되는 민속놀이들은 ‘세시풍속과 민속놀이 (이강로, 1988)’와 ‘한국민속대관 (고려대학교 민속문화연구소, 1981)’을 인용한 것입니다.

고 누

언제 어느 곳에서나 별다른 준비 없이 즐길 수 있는 놀이로서 농부는 일손을 멈추고 잠시 쉴 때 논두렁이나 나무 그늘진 곳에서 군사들은 진중에서 동네 아이들은 마당 한 구석에서 심심풀이로 즐길 수 있었던 놀이입니다. 고누놀이는 놀이판을 만들어야 하는데 주로 종이에 그리기도 하고 임시로 땅바닥에 발판을 그려 놓고 돌이나 작은 나무가지 또는 종이 따위로 자기 말을 삼아 하나씩 놓아 가면서 상대방의 말을 먼저 따 먹거나 많이 따 먹음으로써 승부를 겨루는 놀이입니다. 고누는 이보다 더 복잡하고 짜임새 있는 장기나 바둑의 원초적 형태로 생각해 볼 수 있는데 그 종류에

는 우물고누, 네발고누, 여섯발고누, 열두발고누, 호박고누, 물레고누 등이 있습니다.

공기놀이

지금도 여자아이들 사이에서 가장 많이 놀이되고 있는 민속놀이로 밤뜰만한 다섯개의 작은 돌을 가지고 땅바닥이나 방, 마루 위에서 손으로 받고 노는 공기놀이가 있습니다. 대개 적당한 돌을 주워 모난 곳을 돌에 문질러 둥글게 만들기도 하고 또 깨진 기왓장이나 항아리 깨진 것으로 둥글게 만들기도 합니다. 대개의 경우 돌이 얇아서 하나 때에 따라서는 여럿이 편을 갈라 하기도 합니다. 공기에는 세알 공기, 다섯알 공기, 많은 공기가 있습니다. 요사이는 플라스틱으로 된 공기를 사용하고 있으나 감촉이나 기능에 있어서는 돌에 훨씬 못 미칩니다.

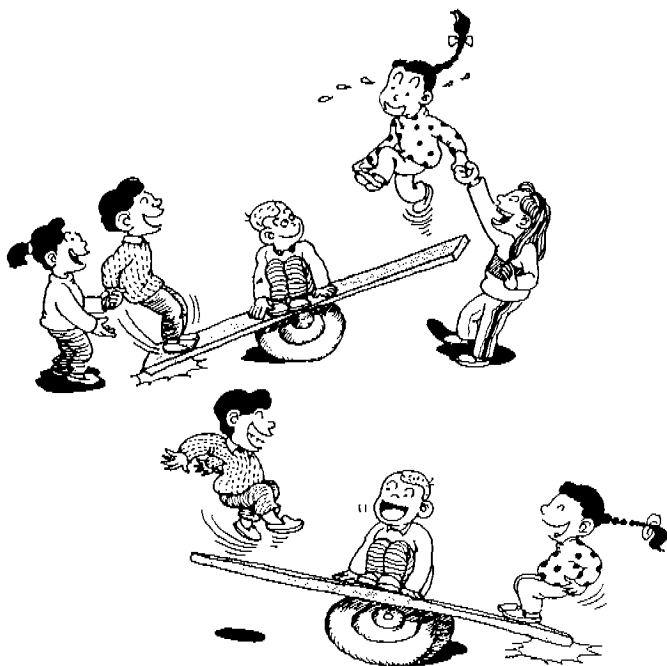
거북놀이

거북놀이는 주로 충청도와 경기도 각 지방에서 8월 한가윗날 청소년들이 하는 놀이입니다. 수숫대(지방에 따라서는 짚, 왕골, 넝쿨, 대나무 따위를 가지고도 만든다)를 가지고 거북이 모양을 만들어 그 속에 두 사람이 들어가는데 거북의 앞에는 거북몰이가 거북의 목에 줄을 매어 물고 다닙니다. 거북 뒤에는 풍물패가 따르고 그 뒤에는 가장한 여러 사람이 따릅니다. 먼저 일행은 풍물을 치면서 동리를 한 바퀴 돈 다음 비교적 부유한 집을 찾아 갑니다. 일행이 대문 앞에 이르면 거북은 힘이 빠져서 쓰러져 꼼짝 않습니다. 그러면 거북몰이가 대문 앞에 나와 일행을 맞이하려는 집 주인에게 “이 거북이가 동해를 건너 여기까지 오느라고 힘이 빠져서 누웠

으니 먹을 것을 좀 주십시오” 하면 집주인은 “그렇게 하십시오” 합니다. 그러면 거북은 일어나고 일행은 그 집으로 들어가 한바탕 춤을 추며 놀니다. 여기서 배불리 먹고 즐기다가 다른 집으로 갑니다. 거북은 무병장수하는 동물이므로 거북과 같이 무병장수함을 기원하고 마을의 잡귀와 잡신을 쫓는 데에 그 유래가 있다고 합니다. 거북놀이를 소놀이로 대신 하는 곳도 있습니다.

그네뛰기

단오날은 여성에게 가장 인상 깊은 명절의 하나입니다. 이 날의 놀이로는 그네뛰기를 첫 손가락으로 꼽습니다. 그네를 크게 자란 고목나무의 옆가지에 매어 늘어뜨리거나 굵고 긴 통나무 기둥을 양쪽에 세우고 그 위에 가로대를 대고 여기에 두 개의 밧줄을 매고 밧줄 아래에 발판을 얹어 놓습니다. 발판에 올라서서 밧에 힘을 주어 구르면 앞뒤로 까맣게 솟습니다. 혼자 뛰면 외그네요 둘이 뛰면 쌍그네입니다. 단오날은 우리나라 기후로서는 춥지도 덥지도 않은 가장 좋은 계절에 있습니다. 동네 처녀나 젊은 아낙네가 곱게 단장하고 혼자서 또는 둘이 어울려 치마자락을 너울너울 한들한들 나뭇기며 새하얀 속곳이 보일 듯 말 듯하는 광경은 정말 선녀가 공중에서 춤을 추는 듯하여 젊은 남자나 총각들의 애를 태우기도 하였습니다. 지난날에 바깥 출입이 거의 없던 부녀자들로서는 널뛰기와 그네뛰기는 오직 여자에게 주어진 좋은 운동이기도 한 반면, 서로 모여 즐겁게 놀 수 있는 좋은 기회이기도 하였던 것입니다.



넌뛰기

정초에 여자들이 많이 하는 활동적인 놀이입니다. 널을 뿔 때에는 넓이는 한 자 안팎 길이는 열 자 정도의 두꺼운 널 아래에 짚단 따위를 한가운데 넣어서 널을 뿔니다. 한 사람이 높이 올랐다가 내려오는 서슬에 발에 힘을 주어 힘껏 구르면 그 반동의 힘으로 반대편 끝이 위로 솟습니다. 이 동작을 되풀이 하는 것이 널뛰기입니다. 이 놀이는 노소 구별없이 힘으로 이겨낼 수만 있다면 누구나 즐겨 뛰었습니다. 정초에 ‘널을 뛰지 않으면 발에 가시가 박힌다’는 말이 있을 정도로 누구나가 함께 했던 놀이입니다.

농기세배

보름날에 부락 단위로 각각 농기를 선두로 하여 일정한 장소에 모여 순서에 따라 형제를 정하고 아우 부락이 형 부락의 농기에 절을 하는 풍습이 있었습니다. 이것을 농기세배, 기세배라고 합니다. 세배를 하는 동안을 제외하고는 풍물을 계속치며 세배가 끝나면 풍물패는 제각기 장기를 부리며 흥겹게 노는데, 이 때 구경꾼들과 모두 모여서 미리 모아둔 경비나 지방 유지들이 제공한 술과 음식을 먹고 마시며 즐겁게 보냅니다.

놋다리밟기

이 놀이는 대보름날 저녁에 경상북도 안동지방에서 부녀자들이 하는 놀이입니다. 놋다리밟기를 일명 ‘놋다리놀이’ 또는 ‘기와밟기’라고 부르기도 합니다. 많은 사람들이 집단적으로 참가해야만 이루어지던 놀이로서 노래가 따르고 무용과 음악이 함께 어우러지므로 매우 흥미롭습니다. 젊은이, 늙은이 가리지 않고, 양반, 상놈도 가리지 않았으며 모든 여성이 한데 모여서 즐기는 규모가 큰 향토 오락입니다. 놋다리밟기의 맨 앞에는 ‘창립(創立)’이라고 부르는 50-60대 넘는 할머니들이 섭니다. 창립의 자격은 여자가 성장해서 자손을 두었으며 복이 있어 갓출 것은 다 갓춘 부녀를 말합니다. 창립 다음에는 ‘장년(壯年)’이라 해서 30대의 부인들이 뒤를 따릅니다. 장년 뒤에는 놋다리의 역할을 하는 수십 명의 여자들이 모두 허리를 굽히고 뒷 사람이 앞 사람의 허리를 두 손으로 잡고 머리는 앞 사람의 엉덩이 왼편에 대는데 마치 생선을 꿰어 놓은 것 같습니다. 이 등 위를 공주로 선발된 예쁜 소녀를 단장시켜 뒤에서 앞으로 전게 하는데 이 때 시녀 두 사람이 양쪽에서 손을 잡고 부축합니다. 이렇게 구부린 사람의

등 위를 공주가 지나가면 그 사람은 공주가 자신의 등 위를 지나가자마자 곧 뛰어서 행렬 맨 앞에 가서 다시 구부리고 하여 다리는 그치지 않고 계속 앞으로 이어지게 됩니다. 이 때 앞에 가는 창립과 장년은 뚝다리밟기 노래를 부르고 뒤따르는 사람들은 제창을 합니다. 뚝다리밟기를 하는 저녁은 부녀자들에게는 해방의 날과 같습니다.

달맞이 놀이

달맞이를 하기 전에 마을의 뒷동산 높은 마루에 달집을 짓습니다. 높은 산으로서 동네에서 달맞이 하는 산을 ‘달맞이산’, ‘달보는산’이라고 합니다. 여기에 나무나 짚으로 마치 오두막처럼 만들어 놓습니다. 이 때에는 동네 한 집도 빼놓지 않고 짚을 얻어다가 그 짚을 쌓든지 세우든지 합니다. 달맞이에서 얻어지는 행복을 골고루 분배하려는 뜻에서입니다. 이렇게 달집을 세워 놓고 달 떠오르기만 기다리다가 달이 떠오르면 즉시 이 달집에 불을 붙입니다. 달집이 기세 좋게 잘 타야만 그 해 그 동네의 운수가 대통한다고 합니다. 달이 떠오르고 달집이 활활 타면 온 동네 사람들이 풍물을 치면서 달집을 빙빙 돌며 온갖 덕담을 주고 받으며 즐겁게 놀입니다.

담교

대보름날 밤에 남녀노소가 모두 거리에 나가서 다리를 밟는데 이를 ‘담교’ 또는 ‘다리밟기’라고 합니다. 이 때에는 대개 풍물을 치며 무동이라 해서 소년을 어른의 어깨 위로 올려 세우고 다리를 건너는데 그 주위에 술자리가 벌어지기도 합니다. 방법은 지방에 따라 각기 달라서 열두 다리를

건너서 일년 열두 달의 액을 막는다는 곳도 있고 다리 셋만을 건너는 곳도 있고 큰 다리 위를 자기 나이 수대로 건너야 1년 동안 다리의 병을 앓지 않고 건강하며 액을 면한다고 하기도 하여 누구나 다리를 건넜습니다.

두레놀이

두레는 농촌에서 공동 작업을 하는 수단으로 즐겨 쓰입니다. 한 동네 장정 모두가 두레꾼이 됩니다. 두레를 상징하는 ‘농자천하지대본(農者天下地大本)’이라는 큰 기가 있는데 이것이 농기입니다. 한 두레에는 팽과리를 중심으로 하여 징, 북, 장고, 소고, 범고 등의 악기가 갖추어져 있습니다. 삼사십 명의 농꾼이 아침의 일을 시작하기 전이나 점심 먹은 뒤와 같은 쉴 참에 농기를 쫓아 놓은 아래에서 흥겹게 한바탕 춥니다. 그리고는 장구잡이와 팽과리, 징, 북잡이 등만 남겨 놓고 모두 일터에서 일을 합니다. 일의 동작에 따라 농부가 풍년가 따위에 맞추어 풍물을 치고 일꾼들은 노래로 피로를 풀어 가면서 일을 합니다. 이렇게 하면 피로를 잊고 일이 능률적으로 되는 것입니다. 또 정초에는 풍물패와 농기를 앞세우고 집집마다 돌아다니며 그 집 주위를 돌고 마당에서 상모를 돌리며 놀다가 집 주인으로부터 설음식을 나누어 먹고 또 다른 집으로 가는데 이것을 ‘두레놀이’ 또는 ‘고삿반(告祀盤)’이라고도 합니다.

딱총놀이

음력 선달 그믐날 한밤중에 생대를 켜어서 이것을 불에 태웁니다. 그러면 대가 타면서 그 마디가 불에 달아서 찌개지느라고 딱딱하고 큰 소리가 납

니다. 이것을 ‘폭죽’, ‘대총’, ‘대불놀이’라고 합니다. 이런 풍속에서 음력 정초에 아이들이 딱총을 가지고 노는 버릇이 생겼습니다. 이렇게 하면 집 안에 숨어 있던 악귀, 사귀가 그 소리에 놀라서 멀리 달아나게 되므로 집안이 무사태평하게 된다고 합니다.

말바기

주로 소년들 사이에서 행해지던 놀이로서, 먼저 가위 바위 보로 말과 마부를 정합니다. 말이 된 아이는 엎드리고 마부는 말의 목을 잡습니다. 그리고 말이 된 아이는 마부의 허리를 두 팔로 감아 잡습니다. 다른 아이들이 달려가서 말을 타려고 하면 말은 등에 앉지 못하도록 발로 아이들을 차는데, 이 때 말에 채를 당한 아이가 도로 말이 됩니다.

바둑

바둑은 바둑판을 사이에 두고 두 사람이 마주 앉아서 흑,백의 돌을 교대로 놓아 집을 많이 차지하는 편이 이기게 됩니다. 보통 두 사람이 두는 것이 원칙이나, 경우에 따라서는 네 사람, 여섯, 여덟 사람이 편을 갈라서 두는 수도 있습니다. 이 때 같은 편이라도 수를 가르쳐 주면 안됩니다. 바둑수는 무궁무진하다고 하는데, 보통 상수가 백을 쥐고, 하수가 흑을 쥐고 두며, 수를 서로 모를 때에는 연장자가 백을 쥐고 두는 것이 상례로 되어 있습니다. 바둑은 별개의 집이 반드시 두 개가 있어야 사는 것이 기본으로 되어 있습니다. 요(堯)나 순(舜) 같은 훌륭한 제왕들은 후손들의 지혜를 계발시켜 주기 위하여 바둑을 가르쳤다는 이야기가 전해내려 옵니다.

불놀이

달집에 불이 붙는 것을 신호로 하여 논둑, 밭둑에도 불을 놓습니다. 쥐불은 쥐날(子日)에 놓는 것인데 날을 가리기가 귀찮으면 정월 대보름날에 논둑, 밭둑에 불을 놓습니다. 이것을 쥐불이라고 합니다. 쥐불놀이를 하면 1년 동안 무병하고 액을 멀리할 수가 있다고 합니다.

석전

석전은 옛날부터 정월 대보름날에 각지방에서 행하여 오던 남성의 놀이로서 ‘편싸움’이라고도 합니다. 석전은 들판에서 젊은이들이 하는데 한 부락 혹은 한 지방이 동편과 서편으로 나뉘어 수백보의 거리를 두고서 양쪽이 서로 돌팔매질을 하여 패하여 달아나는 편이 집니다. 대개 하천을 사이에 두고 싸우는데 강변에는 자연석이 많아 싸움에 쓸 돌을 쉽게 구할 수 있으며 또한 중간에 하천을 사이에 두고 돌을 던지면 접근전을 할 수가 없어 혼란과 부상을 막을 수도 있어 하천을 사이에 두고 싸웠습니다. 석전은 부상을 내는 과격한 놀이이지만 이러한 훈련을 통해 유사시 외부의 공격세력으로부터 자신의 공동체를 보호할 수 있다는 요량으로 장려되어 성행했던 놀이였습니다. 그러나 일제시대에 들어와 부상자가 난다는 것을 빙자해 민족적 단결과 용감성을 없애기 위해 금지한 적도 있습니다.

쇠머리대기

쇠머리대기는 경남 창녕군의 영산 지방에서 해마다 거행하는 정월 보름 놀이로 이 지방만의 독특한 놀이입니다. 쇠머리대기는 일명 ‘목우전’ 또는

‘나무소싸움’이라고 불리는데 현지 대부분의 주민들은 ‘나무쇠싸움’이라고 부르고 있습니다. 이같은 이름은 나무로 만든 소의 머리를 맞대고 밀어 승부를 가리는 데서 연유한 것입니다. 이 놀이는 동채싸움이나 줄다리기처럼 넓은 장소를 택합니다. 동, 서편을 나누는 것도 줄다리기, 동채싸움과 비슷한데 다른 점은 안동의 동채싸움이 출생지 중심인데 비해서 쇠머리대기는 현재 살고 있는 거주지 중심이라는 점입니다. 따라서 부부간에 적이 되는 일은 없으나 형제간 부자간이라도 분가해서 경계선 양쪽에 살면 바로 이웃이라도 이 놀이 전후에는 일시적으로 적이 됩니다. 놀이방법은 동채싸움과 유사하나 여기에는 본싸움에 들어가기 전 흥미진진한 ‘진잡이’가 있습니다. 본싸움 못지 않게 신명나는 놀이였고 진잡이만을 따져서 승부를 가리기도 했는데 여기서 이기면 반은 이긴 것으로 여겼습니다. 그 방법은 쌍방의 대장, 중장, 소장이 각기 말을 타고 달려서 상대방의 진을 돌파하여 한바퀴 돌아 오는 것을 말합니다. 양편 6 마리의 말이 격렬하게 넓은 놀이판을 치달리며 누비는 모습은 일대 장관입니다. 그러나 요즘은 옛날처럼 말을 구하기가 어렵고 또 다른 지방에서 빌어 오는 데도 비용이 만만치 않아 말 대신 소를 대용하고 있습니다. 이 때문에 예전의 흥분과 장쾌한 ‘진잡이’의 멋은 없어졌습니다.

승경도 놀이

정초에 부녀자나 소년, 소녀들이 앉아서 하는 조용한 놀이입니다. 넓은 백지에 유학(幼學)에서부터 봉조하(奉朝賀)에 이르기까지 여러 관직명이 질서 있게 적혀 있습니다. 놀이 자체가 낮은 데에서 높은 위치로 오르게 하는 성질이 있으므로 이 성질을 이용하여 정초에 1년 운수를 점치는 방법으로 사용되었습니다. 또 승경도 판에는 관직명이 거의 빠짐없이 적혀

있으므로 어려서부터 관제를 배우고 현관을 꿈꾸는 사람에게 교육적으로도 매우 유익하였기 때문에 옛날 양반집에서 자녀들의 교육을 위해 애용하던 놀이입니다.

쌍륙

쌍륙은 두 사람이나 두 편이 각자 15개의 말을 가지고 2개의 주사위를 굴러 나오는 사위대로 판위에 말을 써서 먼저 나는 사람이 이기는 놀이로 놀이의 특성이 장기와 윷의 중간적 위치를 점하고 있습니다. 즉 장기의 행마법과 같은 작전과 윷사위와 같은 요행수가 맞아 떨어지게 되어야 좋은 내용의 놀이를 할 수 있는 것입니다. 이 놀이는 백제시대 이전부터 우리나라에서 전래되고 있었으며 지금의 인도지방에서 생겨나 중국을 거쳐 우리나라에 들어와 성행하였던 것으로 추측되고 있습니다. 조선시대에 와서는 여러 민속화에 쌍륙 두는 모습이 등장하는데 특히 유명한 화가인 혜원 신윤복의 쌍륙 두는 남녀의 그림은 잘 알려져 있습니다.

원놀이

이 놀이는 서당 아이들 사이에서 흔히 행하여지므로 ‘서당놀이’라고도 합니다. 정초에 성묘와 세배가 끝나고 나면 상원 무렵이 됩니다. 한가한 날 서당 아이들이 모여 수령, 이방, 호방, 예방, 병방, 형방, 공방, 통인사령, 관노, 관비, 일수, 수청기생 등 아래 관속을 정하고 또 백성을 등장시켜 억울한 송사를 제기하게 하여 원님이 재판하는 흥내를 내는 놀이로서 지금의 모의재판과 같은 것입니다. 원님은 언제나 총명하게 일을 판단해서 백성의 억울한 점을 해결해 주어야 하므로 이러한 원놀이를 통해서 학동

들은 공명정대하게 탐관오리를 처벌하고 선량한 백성들을 보호하는 연습도 하는 셈입니다.

웃놀이

정초에 가장 널리 성행하는 놀이가 웃놀이입니다. 웃놀이는 정초뿐 아니라 가을에 가을걷이가 끝나고 타작을 한 후 눈이 쌓여 방안에 있을 시간이 많아지면 시작됩니다. 웃은 굵은 밤나무를 매끈하게 다듬어서 한가운데를 쪼개어 한쪽은 납작하고 그 반대편은 둥글게 네개를 깎고, 둥근편에 엇비슷하게 X표를 볼로 지칩니다. 길이는 대체로 15cm쯤 됩니다. 여자들은 대체로 방석을 깔고 그 위에서 노는데 웃가락 부딪히는 소리가 달그당거리며 듣기 좋고 여성스런 맛이 있는데, 남자들은 대체로 맷방석에 물을 추겨서 웃가락이 잘 구르지 않게 하고 큰 밤웃으로 소리를 질러가며 기운 차게 합니다.

자치기

사내아이들이 흔히 하는 놀이로 두 명 이상의 어린이가 하는 놀이입니다. 직경 3cm 가량의 나뭇가지를 50cm쯤 되게 자르고, 다른 것은 같거나 조금 가는 것으로 길이가 15cm 쯤 되게 잘라 만듭니다. 땅바닥에 40cm² 쯤 되게 사각형을 그리고 그 안에 깊이 5cm 길이 20cm 가량의 홈을 팝니다. 이 홈에 짧은 막대를 비스듬히 세우고 한끝을 치면 작은 막대기가 널뛰기 때처럼 그 반동으로 공중에 튀어오르게 되는데, 이것을 땅에 떨어지기 전에 긴 자막대기로 힘껏 때려칩니다. 이 때 튕겨진 작은 자막대기를 받아 쳐내지 못하면 실격이 됩니다. 또 쳐낸 작은 자막대기가 땅에 떨어

어지기 전에 상대방이 받아도 실격이 됩니다. 이렇게 쳐낸 작은 자막대기까지의 거리를 큰 막대기로 채는데 멀리 나갈수록 점수가 많습니다. 또한 자막대기로 공중에서 두 번을 치게 되면 그 거리는 작은 자막대기로 채고 치는 회수가 많으면 많을수록 채는 단위는 짧아지게 되어 당사자에게 더욱 유리하게 됩니다.

장기

장기는 우리나라에서 가장 즐기던 대중적인 놀이기구의 하나입니다. 장기는 전쟁에 관한 놀이기구이며 인마(人馬)를 이용하여 놀도록 되어 있는데, 일명 상희(象戲)라고도 하며 오래전부터 우리 대중의 놀이기구로 널리 애용되어 왔습니다. 장기에는 대장기(大將棋), 중장기, 소장기 등의 세 종류가 있는데, 현재 많이 행해지는 것은 소장기(小將棋)입니다. 장기에는 장(將)을 비롯하여 차(車), 포(包), 마(馬), 상(象), 사(士)가 각각 두 짝씩, 졸(卒)이 다섯 짝이 있어서 전부 32짝의 말을 붉은 글자, 푸른 글자의 두 종류로 나누어, 두 사람이 장기판의 면에 정하여 배치한 말을 서로 움직여 싸워서 장군을 불러 상대방이 막지 못하면 이기게 됩니다.

장치기

장치기는 반 세기 전까지만 해도 전국적으로 놀아진 장정들의 집단경기였는데 현재는 축구, 농구 등 구기가 보급됨에 따라 자연히 도태 상태에 있습니다. 이 놀이는 오늘날의 ‘월드 하키’와 비슷합니다. 나무공이를 주먹만하게 꺾는데 이것이 공입니다. 양쪽에 나무가지를 꺾거나 돌 혹은 땅바닥에 금을 그어 문을 만듭니다. 그리고 두 편으로 갈라서서 각각 작대기

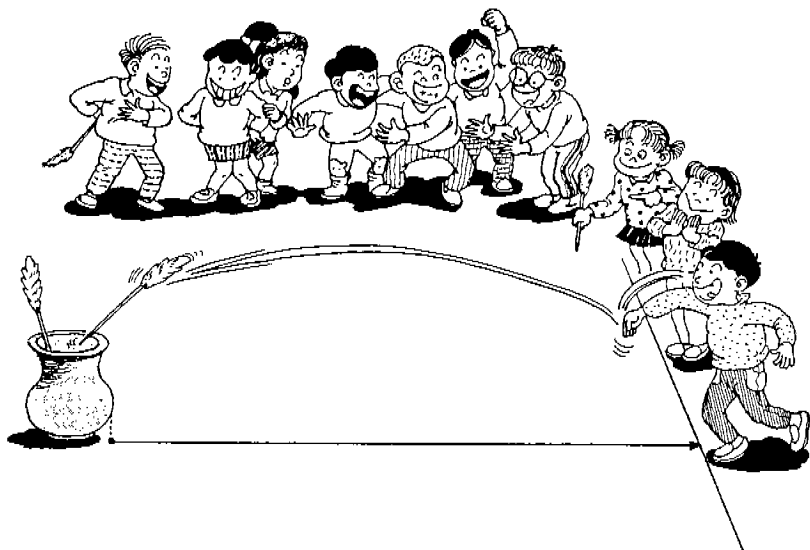
를 가지고 이 공을 쳐서 상대방의 문사이로 쳐내서 이기고 지는 것을 결정하는 놀이입니다. 공도 딱딱하고, 작대기로 함부로 치는 놀이이므로 위험성이 뒤따릅니다. 여러 사람이 편을 갈라서 치는 것을 편공치기 또는 편장치기라고 하는데, 씹씹하고 남성적인 면도 있으나, 너무 지칠어서 위험성도 큼니다.

제기차기

우리나라의 고유한 놀이로서 그전에는 청,장년에서부터 소년에 이르기까지 모두 제기를 쳤으나, 현재에는 소년들 사이에서 흔히 놀이되고 어른들은 잘 놀지 않습니다. 가운데에 구멍이 뚫린 돈이나 엽전을 창호지나 미농지 따위로 싸서 그 종이의 두 끝을 구멍의 같은 방향으로 꿰 그 끝을 갈래갈래 찢어 만드는데, 그 길이는 약 10cm정도입니다. 이것을 발엎으로 차서 올렸다가 내려오는 것을 또 잡니다. 일정한 위치, 곧 다시 차기에 가장 알맞은 위치로 오게 하는 것이 최대 기술입니다. 이렇게 하여 떨어뜨리지 않고 횟수를 많이 차는 것이 잘하는 제기차기입니다.

투 호

화살을 병속에 던져 넣어서 승부를 가리는 놀이로서, <예기(禮記)>에 의하면 주인이 손님을 대접하는 방법으로 투호를 했다고 합니다. 주인이 동편, 손님은 서편에 서서 모두 남쪽을 향하여 앞에 놓인 병에 화살을 던져 넣는데, 정원, 대청 등 장소에 따라 화살의 길이나 던지는 길이가 달랐습니다.



이 놀이는 대개 아주 상류층이나 궁중에서 하던 놀이로, 쇠로 만든 지름이 약 10여cm의 통이 나란히 세 개가 붙어있는 것을 5-6m 앞에 놓고 화살을 던져, 더 많이 넣는 사람이 이기는 놀이입니다.

팽이지기

겨울철에 사내아이들이 흔히 하는 놀이입니다. 단단한 나무를 직경 5cm 쯤 길이가 약 7cm 쯤 되게 자르고 그 길이의 약 반가량을 마치 연필깎듯이 아래쪽으로 갈수록 뾰족하게 하여 꼬트머리의 직경이 2-3mm 쯤 되게 만듭니다. 공들여 깎은 팽이는 밑부분에 못을 박아 닳지 않고 잘 돌아가도록 만들기도 하고 나무 그대로 사용하여 놀이를 하기도 합니다. 또 윗 부분에는 여러 빛깔의 원을 그려, 돌릴 때 아름답게 보이기도 합니다.

40-50cm 정도의 가는 나무의 한끝에 40-50cm 정도의 끈을 달아 팽이채를 만들어 팽이가 돌아가는 방향으로 치면 빠른 속도로 돕니다. 처음에 팽이를 돌릴 때에는 팽이를 팽이채로 감아서 땅 위에 던지면 감은 것이 풀리면서 땅 위에 떨어지는데 그 서슬에 풀리는 힘을 타서 팽이가 넘어지지 않고 돌게 됩니다. 그러다가 힘이 약해져서 주저앉을 만하면 팽이채로 때립니다. 이렇게 하면 팽이가 넘어지지 않고 계속 돌게 됩니다.

풀싸움, 풀각시, 벌기뽑기

삼월이 되면 모든 풀에 물이 올라 부드럽고 윤기가 돕니다. 이것을 이용하여 풀로 여러가지 장난감을 만들어 돕니다. 길 옆에 많이 나는 짚경이 풀을 뜯어 짚길 높으로 골라서 들을 엮어 잡아당겨 끊어진 쪽이 지는 것인데, 이것을 풀싸움이라 합니다. 길고 줄 짚길 풀이면 어느 풀이든 좋습니다. 삼월이면 양지쪽 울밑에는 각시풀이 돕습니다. 소녀들은 짓가락만한 나뭇가지에 각시풀을 뜯어다 실로 매어 뒤로 젖혀서 두 갈래나 세 갈래로 가르고 다시 이것을 한데 어울려 땅아서 풀각시를 만듭니다. 인형을 구경할 수 없는 시골에서 어린 소녀들의 유일한 소꿉놀이 장난감입니다.

호드기 만들기

삼월이면 물이 오른다고 하여 모든 나무와 풀은 성장이 왕성하여져서 땅 속에 있는 수분을 빨아올리는 힘이 세어집니다. 그렇기 때문에 줄기와 껍질사이의 수분통로(水分通路)가 윤택하여집니다. 이것을 이용하여 물이 잘 오른 버드나무가지를 꺾어 비틀면 껍질은 껍질대로 속은 속대로 꺾습니다. 이 때에 속을 빼어 버리고 호드기를 만들어 뽐니다. 호드기는 그 굵기와 크기에따라 여러가지 소리가 나므로, 농촌 봄철을 노래하는 유일한 악기입니다.

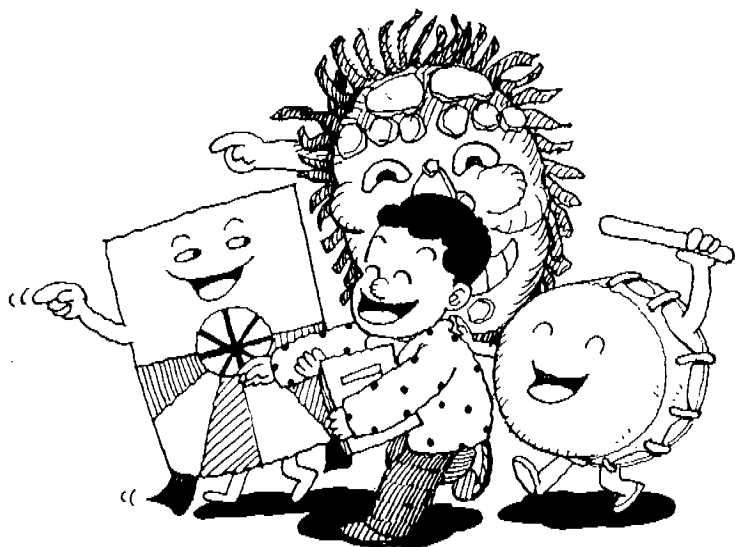
함께 읽어보는 민속놀이 이야기

‘일’과 ‘놀이’는 반대개념이 아닙니다. ‘공부’와 ‘놀이’도 마찬가지입니다. 놀이의 재미는 주로 ‘승부’에서 비롯되는 것이라고도 하지만 전쟁에서의 승부와 놀이에서의 승부는 전혀 다른 것입니다. 그리고 그 승부가 우연이나 요행에 의해서 결정지워질 때, 더욱 그 놀이는 건강치 못합니다. 오랜 세월 동안 조상의 슬기에 의하여 꾸며져 온 민속놀이들은 그 뜻이 밝고 놀이방법이나 승부의 세계도 당당하여 소중하기 그지없던 것인데, 요사이에는 무슨 수를 써서라도 이기기만 하면 된다는 세대와 도박성이 짙은 외래 놀이의 영향을 받아 다분히 변질되어 있는 것이 사실입니다.

그래서 여기에서는 본디 우리의 민속놀이가 지녔던 놀이정신을 되새기는 방향에서 다음 7가지 놀이를 살펴보고자 합니다. 이것들은 전승의 현장에서도 지금은 많은 변화가 있어 몇몇 옛 문헌과 고로(古老)들의 증언에 따라 재구(再構)한 것들입니다.

1. 강강술래
2. 동재싸움
3. 사물놀이
4. 씨름
5. 연날리기
6. 줄다리기
7. 땀놀이

‘일’과 ‘놀이’는 반대개념이 아닙니다. ‘공부’와 ‘놀이’도 마찬가지입니다. 놀이의 재미는 주로 ‘승부’에서 비롯되는 것이라고도 하지만 전쟁에서의 승부와 놀이서의 승부는 전혀 다른 것입니다. 그리고 그 승부가 우연이나 요행에 의해서 결정지워질 때, 더욱 그 놀이는 건강치 못합니다. 오랜 조상의 슬기에 의하여 꾸며져 온 우리의 민속놀이들은 그 뜻이 밝고 놀이방법이나 승부의 세계도 당당하여 소중하기 그지없던 것인데, 요사이에는 무슨 수를 써서라도 이기기만 하면 된다던가, 또는 도박성이 짙은 외래 놀이의 영향을 받아 다분히 변질되어 있는 것이 사실입니다. 그래서 여기에서는 본디 우리의 민속놀이가 지녔던 놀이정신을 되새기는 방향에서 다음 7가지 놀이를 살펴보고자 합니다. 이것들은 전승의 현장에서도 지금은 많은 변화가 있어 몇몇 옛 문헌과 고로(古老)들의 증언에 따라 재구(再構)한 것들입니다.



1. 강강술래

강강술래는 주로 여성들이 즐겨 놀았던 겹춤(집단무용놀이)으로서 중 요무형문화재 제 8호(1966, 2, 15 지정)입니다.

본디는 전라남도 남해안 일대와 도서지방에 널리 분포·전승되었던 것이 지만 지금은 우리나라 어디에서나 볼 수가 있습니다. 또한 이 놀이는 8월 한가위의 밝은 달밤을 비롯하여 달밝은 밤에 여인들이 놀았던 것인데 지금은 계절과 남녀노소에 관계없이 전국적인 규모로 전파되어 있습니다.

아마도 그 연원은 원시 공동체시대까지 거슬러 올라갈 것으로 믿어집니다.

강강술래의 유래에 대하여는 몇 가지 설이 있습니다. 우리나라 삼한시대 마한의 풍속을 기록하고 있는 중국의 옛 역사책 <진수·삼국지>에 보면, 「...5월에 씨를 뿌리고 제사를 지낸다. 때를 지어 한데 모여 노래하고 춤추며 술을 마신다. 밤 낮 쉬지를 않고 수십명이 함께 춤을 추는데 다 같이 일어나 서로 따르며 장단에 따라 손 발을 맞추며 몸을 낮췄다 높였다 하면서 땅을 밟는다. 이런 탁무(고대 중국에서 추었던 원무의 하나)와 같은 춤을 10월 농사를 끝낸 후에 다시 춘다...」

이는 이미 기원전 3~4세기에 오늘의 강강술래의 선행예능(先行藝能)으로 볼 수 있는 ‘겹춤놀이’가 있었음을 짐작케 하는 것입니다. 이와는 달리, 훨씬 후의 일이지만 임진왜란 때 충무공 이순신 장군의 전술과 관련된 이야기도 전합니다. 「충무공이 명량 바다에서 왜적을 무찌를 때, 장군이 거느린 전선은 불과 12척 밖에 없었는데 이에 비해 왜선은 350척이나 되었다. 따라서 적은 군사로 많은 왜적과 맞서기 어렵게 되자 장군은 아낙네들을 모아 군복을 입히고 수십명씩 무리를 지어 산봉우리를 돌게 하여 멀리 떨어져 있는 왜적에게 마치 수만의 대군이 산봉우리를 내려오는 것처럼

럼 보이게 하였다.」 이와 같은 의병술을 써서 왜적을 물리쳤으며, 이것이 강강술래의 시원이라는 설입니다.

그러나 앞에서 살펴본 바와 같이 고대 농경시대의 파종과 수확 때의 춤을 추던 놀이형태가 계속 이어져 점차 오늘의 강강술래와 같은 모습으로 발전되어 오다가 임진왜란 때 충무공이 이 놀이를 의병술로 이용하여 왜적을 물리친 후 세상에 널리 알려져 당시의 격전지였던 전라남도 남해안 일대에서 성행되어 온 것으로 추측됩니다.

강강술래의 어원을 살펴보기로 합니다.

강강술래를 일명 강강수월래(强羌水越來, 江江水越來)로도 부르는데 그 뜻풀이가 재미있습니다. 앞의 강강(强羌)은 <강한 오랑캐가 물을 건너 온다>로, 뒤의 강강(江江)은 역시 임진왜란과 관련시켜 <물 건너 온다>로 해석하고 있습니다. 일부 한학자나 일제 강점시기 식민지 탄속학자들이 한자로 ‘강강수월래’라 했지 일반은 ‘강강술래’로 통용했습니다. 강강술래는 순수한 우리 말이니 <강강>은 전라도 지방의 사투리로 ‘원(둥글다는 뜻)’을 뜻하는 <감감>의 후음(厚音)이며, 술래는 수레(車), 순유(巡遊), 순라(巡邏)에서 나왔다는 설득력 있는 의견도 있습니다. 이 놀이가 원무인 만큼 그 어원에 있어도 원과 관계가 있으리라는 설은 무리가 아니나 확증할만한 어원상의 연구는 더 있어야 할 것입니다.

<강강>이 <감> 또는 <원>이라는데 대해서도 본격적인 조사와 분석이 뒤따라야 하겠습니다. 간략하게 이제까지의 내용을 정리해 보면, 언제부터 인지는 모르나 이 놀이를 강강술래로 불러왔는데 임진왜란을 전후한 시기에 한자 소유층이 원래의 말뜻을 알 수 없는 강강술래를 한자어 ‘강강수월래’로 차음 표기한 것이라 하겠습니다.

다음에는 이 놀이가 지니는 특성을 알아 보기로 하겠습니다.

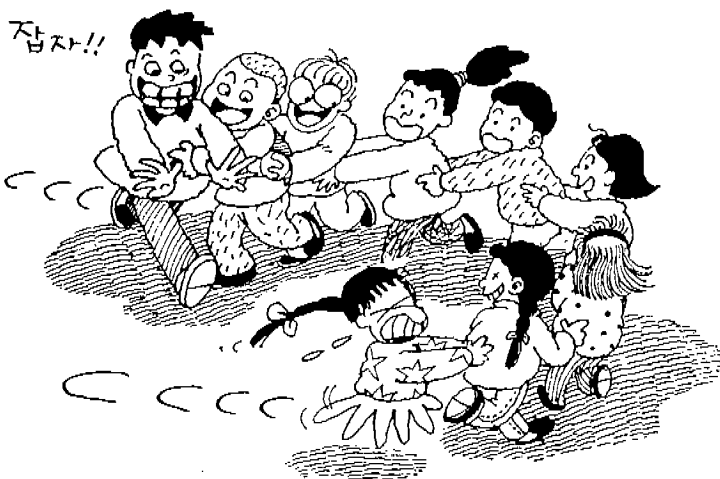
제대로 노는 강강술래를 보지 못한 사람은 무슨 재미로 손을 잡고 밤새

위 돌기만 하느냐 합니다. 그러나 놀이방식이 여간 다양한 것이 아닙니다. 중요무형문화재로 지정되어 있는 전라남도 ‘해남 강강술래’만 보아도 큰 순서만 14가지로 짜여져 있습니다.

늦은 강강술래 · 중 강강술래 · 잦은 강강술래 · 남생아 놀아라 · 고사리 꺾자 · 청어 엮자 · 청어 풀기 · 기와 밟기 · 덕석몰이 · 덕석풀기 · 권취새 끼놀이 · 문 열어라 · 가마등 · 도곶대 당기기

그러나 위의 종류 외에도 ‘수건찾기’, ‘품고둥’, ‘봉사놀이’ 등이 있는가 하면 그때 그때 즉흥적으로 놀이방법을 꾸며대기도 하니 절대로 단순한 놀이가 아닙니다.

‘선소리꾼’이 앞소리를 메기면 놀이꾼들은 일제히 강강술래로 받으니 ‘노래놀이’요, 처음부터 끝까지 춤추며 진행되는 것이니 이른바 ‘악가무(樂歌舞)’를 함께 하는 짜임새입니다. 반복없이 변화하는 ‘놀이대형’은 흠



사 잘 짜여진 풍물놀이의 ‘판제’를 연상케 합니다.

놀이의 대형에 따라 ‘쥘고’, ‘쥘고’, ‘쥘고’, ‘뽕고’... 서로 몸과 마음이 하나로 어울리지 않으면 뒤죽박죽 엉키고 말 놀이가 기묘하게도 큰 마당을 흐르듯이 누빔니다. 감고, 쥘고 다시 감았다가 큰 하나의 원으로 풀어 돌아가면서 둥근 원은 더욱 커져만 갑니다. 강강술래의 결정적인 대목은 바로 이 순간입니다. 고르지 못한 들판에서 수십명이 손에 손을 잡고 돌아가는데 넘어지는 사람 하나 없습니다. 손과 손은 서로 붙어 있거나한듯 떨어질 줄을 모릅니다. 발이 땅에 닿는가 하면 미끄러지며 얼음판을 지치듯이 돌아갑니다. 온 몸에 땀이 흐르고 손 바닥도 땀으로 미끄럽건만 마음이 하나로 돌아가다 보니 거대한 하나의 원이 살아서 돌고 있습니다. ‘나’와 ‘너’가 아닌 ‘우리’의 놀이판입니다.

강강술래의 예능보유자 최소심 노인께서 이런 말씀을 하신 적이 있습니다. “아무리 동진 섬한 마을이라도 이 강강술래 한번 하고 나면 이웃 사촌이 되지랴오! 암면요 암면요!”

승부도 우열도 없이 어울림만이 있는 아름답기 그지없는 강강술래, 과연 그 짜임새로나 뜻으로나 으뜸이라 하겠습니까.

2. 동채싸움

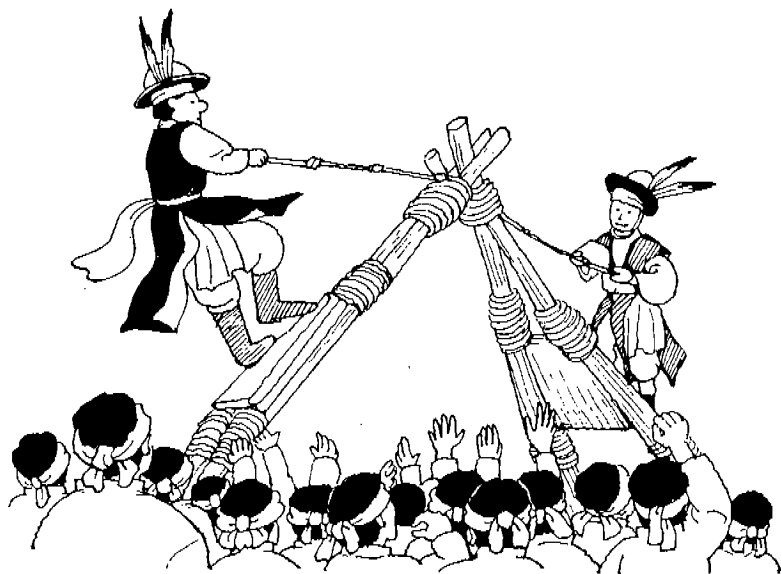
동채싸움은 1969년 중요무형문화재 제 24호로 지정되어 있는데 지정명칭은 ‘안동차전(安東車戰)놀이’로 되어 있습니다. 그러나 현지의 일반인들은 ‘동채싸움’ 또는 간혹 ‘동태싸움’이라고도 합니다. 안동지방의 속어 가운데 저돌적인 사람을 ‘동태 머리꾼’같다는 말도 있어 ‘동채’ ‘동태’는 같은 말이 구개음화한 것이 아닌가 합니다.

한편 ‘동태’란 수레바퀴의 경상도 사투리이므로 ‘동채싸움’은 바로 차전

(車戰)을 의미하는 것이라는 주장도 있습니다. 또 ‘동체(同體)싸움’이라고도 하니 싸움의 과정에 수많은 군중들이 한 몸 동체가 되어 단결력을 보이고 있다는 뜻이라 합니다.

경상도에서는 집단적으로 편을 갈라 노는 겨룸놀이를 대체로 ‘○○싸움’이라 하고, 오락적인 놀이는 ‘○○놀이’이라 합니다. ‘○○싸움’이라 불리는 놀이는 예컨대 ‘가마싸움’ ‘헛불싸움’처럼 놀이에 쓰이는 도구를 말머리에 붙여 명칭으로 씁니다. 그러므로 ‘동체’도 그 말이 풍기는 느낌으로 보아 놀이 도구 이름으로 해석되는 것입니다. ‘동’은 한 덩이, 묶음 따위를 나타낼 때 곧잘 쓰이는 말이며, ‘체’는 걸채(소잔등에 얹어 물건을 실어 나르는데 사용되는 운반기구), 가마채 따위의 ‘채’로서 이 두 말이 결합된 합성어라 생각됩니다.

이 놀이의 유래에 대하여는 다음과 같은 이야기가 전합니다. 「옛날 후



백제의 왕 견훤은 지령이었다. 지령이가 사람으로 변하여 안동땅에 왔다. 안동 사람들은 지령이를 몰아내기 위하여 소금배를 풀어 낙동강 물을 짜게 만들고, 모두 나와서 집단적으로 팔짱을 끼고 어깨로 지령이를 밀어 강물에 떨어뜨렸다. 그랬더니 지령이는 잔물에 빠져 죽고 말았다.」 이런 일이 있은 후 안동 사람들은 지령이를 떠밀 때처럼 떼지어 동채싸움놀이를 했는데 놀이를 할 때에는 손을 쓰지 않고 팔짱을 끼고 어깨로 서로 밀어 낸다고 합니다.

또 다른 이야기가 있습니다. 「고려 태조 왕건은 후백제의 견훤과 안동에서 격전을 하게 되었다. 이 때에 권행(權幸), 김선평(金宣平), 장길(張吉) 세 장군이 있어 왕건에게 가담하여 견훤을 패하게 하였다.」 그 후 이 세 분을 태사로 모시어 ‘삼태사’라 이르고, 삼태사가 충성을 다하여 승리로 이끈데 대한 기념으로 이 놀이를 하게 되었다고 합니다.

위의 두 유래담은 구전하는 것이나 문헌기록과도 관계가 있습니다. ‘삼국사기’와 ‘삼국유사’에 보면 견훤은 상주 가온현(尙州 加恩縣) 사람이고 성은 이(李)씨라 하였습니다. 문헌기록의 사연은 다음과 같습니다.

「옛날 한 부자가 광주 북촌에 살았다. 한 딸이 있었는데 그 모양이 몹씨 단정했다. 딸이 아버지께 말하기를 ‘밤마다 자주빛 옷을 입은 남자가 침실에 와서 관제하곤 합니다’하매, 아버지는 ‘저 긴 실을 바늘에 꿰어 그 남자의 옷에 꿰어 두어라’하여 그 말대로 했다. 날이 밝아 그 실이 간 곳을 찾아 보니 북쪽 담 밑에 있는 큰 지령이의 허리에 꿰혀 있었다. 이로 부터 태기가 있어 사내 아이를 낳았다. 나이 15세가 되자 스스로 견훤이라 일컬었다.」

위의 기록에 의하면 견훤은 지령이의 아들로 되어 있습니다. 전설적 요소가 풍부한 이 이야기는 한 영웅의 탄생을 신비화시키고 있습니다. 이러한 전설적인 기록이 아닌 ‘고려사’나 ‘동국사략’ 등에서도 왕건과 견훤이

안동땅에서 싸웠음을 밝히고 있습니다. ‘동국여지승람’에서는 ‘권 행’이란 인물을 설명하여 “견훤이 함부로 행패를 부리니 권 행이 평란하였으므로 안동군을 안동 부(府)로 삼았다”고 되어 있습니다. 앞에서도 설명한 바 있듯이 이 ‘권 행’은 ‘김선평’ ‘장 길’과 더불어 삼태사로 숭상되니 안동시 내에 태사묘(太師廟)가 있고 시민들이 제사를 지내고 있습니다. 삼태사는 모두 왕건을 도와 견훤을 격퇴한 유공자로서 고려조의 공신들입니다.

이러한 사실로 보아 안동에서 전쟁이 있었던 것은 전설이 아니라 사실이었음을 알 수 있습니다. 따라서 삼태사가 견훤을 물리치고 고려 건국에 공헌한 공신이니 이들의 승전을 기념하는 뜻에서 이와 같은 놀이가 생겨났다는 것입니다. 만약 이것이 사실이라면 이 놀이의 역사는 고려 초로 소급됩니다. 이와 같은 규모가 큰 겨룸놀이는 여러 지역에 다소 다른 형태로 전승되면서 정월 대보름을 비롯한 ‘명절놀이’로 오랜 연원을 지니고 있는 것임을 여기에서 부연해 두고자 합니다.

‘동채싸움’이란 놀이의 특성으로 먼저 용맹성을 들 수 있습니다. 팔짱을 낀 채 어깨로 밀어서 상대방을 물리치며 상대의 동채를 위로부터 짓눌러 무릎을 꿇게 하면 이기는 이 집단 민속놀이는 이제 비단 정월 대보름의 안동지방에서 뿐만 아니라 각급 학교의 운동회에서도 놀이되고 있습니다. 영남지방의 가장 규모가 큰 집단 겨룸놀이로 이 ‘동채싸움’을 꼽는다면 호남 지방의 유사한 집단 겨룸놀이로는 ‘고싸움놀이’가 있습니다.

놀이 정신, 놀이 방법이 꽤 비슷하니 두 놀이는 비교하며 살펴 볼 만합니다.

3. 사물놀이

‘사물놀이’는 우리말 사전에서 찾아 보아도 나오지 않았었는데, 최근에 나온 <한글학회·우리말 큰사전, 1992, 12, 25. 어문각>에 처음으로 보입니다.

<사물놀이 ; 네 사람이 각기 팽과리, 징, 장구, 북을 가지고 어울려 치는 놀이.> **참고** 농악[四物-]

그런데 위에서의 놀이도 가면극이라는 뜻의 탈놀이의 경우와 마찬가지로 사물을 가지고 연주하는 하나의 풍물(음악)을 지칭하는 것이지 사물을 가지고 노는 놀이라는 뜻이 아님을 먼저 분명히 해야 하겠습니다.

또 이 사물놀이라는 이름이 <1992년도 판 우리말 큰사전> 이전에는 보이지 않았다가 새로이 나타난 데는 그럴만한 이유가 있습니다.

처음 ‘사물놀이’라는 이름이 어떤 연유로 생겨나게 되었는지를 소개하고자 합니다. 서울특별시 종로구 원서동에 있는 ‘공간사랑’에서 있었던 일입니다.

1978년 1월이니 벌써 15년이나 되었습니다. 평소에 가까이 지내고 있던 제자들, 김용배(팽과리), 김덕수(장고), 이광수(북), 최중실(징) 넷이서 공간사랑으로 필자를 찾아왔습니다. 실은 다음달 2월에 바로 ‘소극장 공간사랑’에서 첫 발표회를 갖게 되었는데 단체의 이름이 없다면 적당한 이름을 지어 달라고 했습니다. 그러면서 자기들 넷이서만 하는 ‘풍물패’를 만들겠다고. 이들은 10세 전후부터 풍물이 몸에 밴 젊은 이들이니 썩 잘된 일이다 싶어 성큼 약속을 했습니다. 실은 이들은 아버지대로부터 남사당패와 걸림패 풍물의 맥을 잇고 있으며 필자도 한동안 함께 놀이판을 꾸미고 다닌적도 있어 그러저러한 추억을 되새기면서 지금은 이미 고인이 된 김용배군의 양아버지였던 최성구옹의 말씀을 떠올렸습니다.

“...팽과리 그것은 사람의 ‘맥’이여, ‘징’은 심장이구, ‘북’은 목덜미 굽은 ‘핏대’고, ‘장고’ 그건 부지런한 아낙처럼 복편 채편 도다기려서 ‘풍물’이 되는 것이여... ‘사물’의 조화이지!”

실상 ‘사물’은 두 가지가 있습니다. 앞서 말한 풍물에서의 이른바 ‘민사물’인 팽과리, 징, 북, 장고가 있고, 이와는 달리 ‘절사물’이라 해서 법고, 운판, 목어, 대종이 있습니다.

그렇지! 최성구옹 말씀대로 풍물이란 사물의 조화인 것이니, 이 ‘사물’에다가 우리 전통예능의 이름 끝에 잘 붙는 ‘놀이’를 붙여 ‘사물놀이’라 하면 어떨까? ‘오광대놀이’, ‘탈놀이’, ‘들놀이’ 그런 식으로 ‘사물놀이’가 좋겠구나! 종이에 큼직하게 써 놓고 보니 꽤 그럴듯 했습니다. 이렇게 ‘사물’과 ‘놀이’를 합쳐서 꾸며낸 이름이 바로 ‘사물놀이’였습니다.

그후 이들의 ‘사물놀이’는 ‘공간사랑’에서 첫선을 보인 후 환영을 받기에 이르렀습니다. 그러나 국내외에 그 이름이 널리 알려지면서 참으로 엉뚱한 일이 벌어졌습니다. ‘사물놀이’란 똑 같은 이름으로 여러 풍물패가 생겨난 것입니다. 예를 들자면 ‘이화여자대학교’란 이름으로 여기저기에 똑같은 이름의 대학교가 무수히 생겨난 것입니다. 본디 ‘사물놀이’는 한 풍물패의 고유명사로 지어진 이름이지 보통명사가 아닙니다. 그것은 풍물의 어떤 ‘곡명’도 ‘편성’도 아님은 물론입니다. 그러면 이제 오늘의 현실을 돌아봅시다. 세계적으로 유명한 한 모자회사의 이름이 어느 사이 모자라는 보통명사로 통용되고 있는 경우가 있습니다. ‘사물놀이’도 이와 같다고나 할까. 이제는 ‘우리말 큰사전’에까지 아무런 내력이나 설명도 없이 보통명사로 오르기에 이르렀습니다. 그리고 팽과리, 징, 북, 장고의 ‘사물’뿐만 아니라 ‘소고’나 ‘달라리’가 합세해도 5~6인이 어울리는 규모가 작은 패거리나 그 패거리가 연주하는 풍물을 분별없이 ‘사물놀이’라 부르기에 이르렀습니다. 그러니까 엄격히 말하자면 ‘풍물놀이’라 불러야 옳은 것인데

예의 유명한 한 모자회사의 이름이 모자라는 보통명사로 통하는 것과 마찬가지로 된 것입니다. 이러한 현실을 놓고 볼 때, 사물놀이의 개념은 새롭게 검토·정립되어야 한다는 생각입니다. 그러한 재정립을 위하여, 1978년 최초의 ‘사물놀이’가 나름대로 옛 형태를 참고하며 선보이기 시작한 ‘앉은 반’과 ‘선 반’을 다음에 소개합니다.

‘앉은 반’은 잼이들이 앉아서 연주하는 것을 말하는데, 주로 승려와 풍물패가 함께 다니며 절의 개축이나 신축을 위한 기금을 모으러 집집을 돌았던 걸립패(자신들은 建立牌라 쓰지만 일반은 粒牌라 했다)가 대청이나 마당에 ‘고사상’(告社相)을 차려 놓고 앉아서 하는 풍물의 이름입니다. 앉아서 하는 풍물이 더 어렵다는 말이 있듯이 섬세한 장단(기교), 잼이들간의 가락과 호흡의 원활한 주고 받음이 어느 경지에 이르지 않고 보면 맛이 나지 않는 것이어서 이른바 뜯쇠(숙련된 잼이)가 아니면 ‘앉은 반’을 할 염두도 내지 못했던 것입니다.

‘선 반’은 이름 그대로 보통 풍물놀이나 마찬가지로 잼이들이 서서 연주하는 것입니다. 옛날 걸립패의 풍물잼이는 쟁파리, 징, 북, 장고, 소고, 날



라리의 최소한 6인에서 많아야 10인 이내였으니 본격적으로 갖추어진 관제를 해내지는 못하지만 간략하게나마 ‘돌림벽구’, ‘오방감기’, ‘오방풀기’, ‘상쇠놀이’, ‘징놀이’, ‘북놀이’, ‘장고놀이’, ‘따벽구(소고놀이)’, ‘채상놀이’를 하는데 역시 개인기가 뛰어 났었습니다.

요즘은 ‘사물놀이’란 이름으로 팔도 풍물가락이나 굿장단을 재편곡하여 연주하기도 하는데 이러한 것들은 물론 전통음악을 바탕으로 한 창작곡으로 보아야 할 것입니다. 새로운 형식의 새 ‘사물놀이’가 정착되는 것은 풍물의 폭넓은 전승·발전을 위하여 있음직한 일이지만 자칫 ‘사물놀이’란 이름으로 ‘풍물놀이’가 왜소해지거나, 기교에만 매달려 본디 풍물놀이가 지니는 역동성, 건강성에 흠이 가지 않을까 하는 걱정을 하게 됩니다. 아울러 이제부터 어떠한 짜임새 있는 ‘사물놀이’를 정립·발전시켜 나아가느냐 하는 것은 우리 모두의 과제라 하겠습니다.

4. 씨 룬

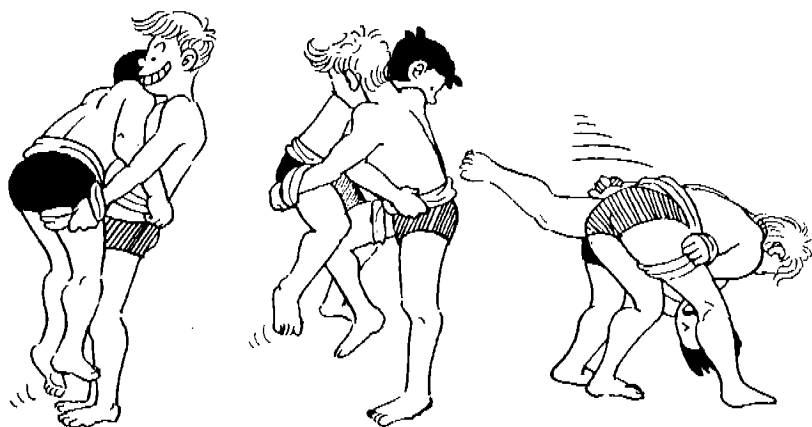
씨름이란 아득한 예로부터 전승되고 있는 전통적 힘겨루기의 하나로 두 사람이 살바나 띠 또는 바지의 허리춤을 잡고 힘과 기술을 겨루어 상대를 먼저 땅에 넘어뜨리는 것으로 승부를 결정하는 민속놀이이자 운동경기입니다. 그외 어원에 대해서는 아직 확실한 전설은 없고, 다음의 몇 가지 의견이 있습니다. 민속학자 최상수님의 견해는 다음과 같습니다.

“영남지방에서 쓰는 우리말 가운데 서로 버티고 힘을 겨루는 것을 ‘씨루다’고 하며, 또 서로 버티고 힘을 견주어 보라는 말을 ‘서로 씨루어 보아라’고 하고, 꽤 오래 버틴다는 말을 ‘대기(되게) 씨룬다’ 또는 ‘대기 씨루네’라 한다. 이로 보아 씨름이라는 말은 타동사 ‘씨룬다’라는 말이 명사화하여 ‘씨름’이 되고 다시 ‘씨름’이 된 것이라 했으며, 두 사람이 손을 맞잡

고 버터 힘을 겨룰 때, 이것을 ‘팔씨름’이라 말하며, 또 서로 말로서 지지 않으려고 버티는 것을 ‘입씨름’이라 하는 것을 보아서도 이를 입증할 수 있다”고 했습니다.

이와는 아주 다른 설(說)로는 ‘씨름’의 ‘씨’는 한자의 씨(氏)에서 온 것이고 ‘름’은 ‘겨룬다’의 겨룸(름)의 ‘름’이 붙은 말로 그 뜻은 남자들이 겨루는 것이라고도 합니다. 우리말인 씨름 외에 한자어로는 각저(角抵), 각력(角力), 각희(角戲), 상박(相撲)등이 있는데 중국과 일본에서도 함께 쓰이고 있음에 주목하게 됩니다.

옛 중국 문헌에서는 우리의 씨름을 ‘고려기(高麗技)’ 또는 ‘요교(撓跤)’라 적고 있습니다. 이는 우리의 씨름이 중국의 것과 다른 특징이 있음을 말하여 주는 것입니다. 요교라는 말에서 ‘요’는 붙는다는 뜻이고, ‘교’는 ‘종아리 교’자로 ‘종아리(다리)를 붙들고 상대방을 넘어뜨리는 놀이’라는 뜻입니다. 아무튼 그 뜻은 우리 민족 고유의 신체운동으로서 두 사람이 마주 잡거나 달려들어 힘을 겨루고 기술을 부려 상대방을 넘어뜨려 승패



를 가리는 놀이라는 뜻입니다.

씨름의 유래에 대하여는 다음과 같은 추측을 할 수 있습니다. 여러 사람이 한 집단 또는 사회를 이루고 살기 시작하면서부터 씨름은 생겼다고 봅니다. 원시인들은 먹이를 구하거나 자신을 지키기 위하여 맹수들과 싸우지 않으면 안되었으며 혈연집단과 생활권의 확보를 위하여 집단적으로 싸우기도 하였습니다. 이 때 싸움의 방법으로 격투가 벌어졌을 것이니 이것이 곧 씨름의 시초로 보입니다. 따라서 원시인들은 생활의 터전을 지키기 위한 필요에 따라 격투기술을 점차 발달시켜 나갔으며 여기에서 씨름이 1대 1의 격투기술로 개발되어 널리 응용되었을 것입니다.

고구려의 태조 주몽은 위험을 피해 ‘동부여’에서 ‘졸본’으로 남하하여 그곳에 고구려를 세웠습니다. 이 나라는 소노, 절노, 순노, 관노, 계루의 다섯 부족으로 이루어졌으며, 이 때의 왕은 부족연맹의 장이었습니다. 주몽이 고구려의 임금으로 오르기 전 계루부의 족장으로 있을 때, 5부족장들의 무예시합이 있었는데, 당시의 경기종목이 ‘각저’ ‘궁사’ ‘승마’ ‘수박’ 등이었다 합니다. 고구려 초기에 씨름이 무예의 하나로 채택되어 있는 것으로 보아 그보다 앞선 ‘부여’에서도 이 경기를 했던 것으로 짐작됩니다.

4세기 경으로 추측되는 고구려 고분인 각저총 주실 석벽 벽화에는 두 사람이 맞붙어서 씨름하는 모습과 심판하는 사람이 서 있는 그림이 있습니다. 이 고분은 1905년에 발견된 것으로 만주의 통화성 집안현 통구, 즉 고구려의 옛 도읍지인 환도성에서 발견된 것입니다.

이것으로 보아 삼국시대에 이미 씨름이 있었음을 분명히 알 수 있으며, 분묘 벽화에까지 이러한 그림을 그린 것을 보면 당시의 고구려인들이 씨름을 얼마나 좋아하였는지 알 수 있습니다. 백제와 신라의 씨름의 역사는 자료가 발견되지 않아 설명할 길이 없습니다. 그러나 무예에 있어서는 크게 다를 바 없을 것으로 미루어, 백제·신라에서도 고구려 못지 않게 무

예로서의 씨름을 즐겼을 것이고 또 그만큼 널리 보급되었을 것입니다.

한편, 신라 화랑도들의 무술연마에 있어서도 씨름이 큰 몫을 차지하였으리라 믿어집니다. 우리의 옛 문헌에서 씨름에 대한 기록이 처음 보이는 것은 <고려사>입니다. 즉, 충혜왕 즉위년(1330) 3월에 「왕은 나랏일을 아첨하는 신하 배전, 주주 등에 맡기고 날마다 아랫 사람들과 더불어 씨름을 하니 위아래의 예절이 없었다」고 했습니다. 다시 충혜왕 복위 4년(1343)의 기록에서는 「이해 봄 2월의 갑진일에 임금이 용사를 거느리고 씨름놀이를 구경하였다.」했고, 같은 해 5월에는 「신묘일에 공주가 연경궁으로 옮기자 왕은 주연을 베풀어 위로하여 주고 밤에는 씨름놀이를 친히 구경하였다.」했습니다. 이밖에도 여러 기록에서 충혜왕은 놀거나 잔치를 벌일 때, 으레 씨름을 시키고 구경하였음을 알 수 있습니다.

조선시대로 들어와서 씨름은 대중화되었습니다. 김홍도의 풍속도에 씨름 그림(각력도)이 끼어 있는 것은 씨름이 그만큼 일반화되었음을 보여주는 것입니다. <세종실록(세종 8년 3월 25일의 기록)>에는 다음과 같은 기록이 있습니다. 「두 사신이 목멱산(오늘의 남산)에 올라가 한강을 굽어 보고 말하기를 ‘정말 좋은 땅이다’하고는 ‘활을 쏘고 역사들에게 씨름을 시켰다’」고 되어 있습니다.

서울의 옛 풍속을 전하고 있는 유독공의 <경도잡지>를 봅시다.

「서울의 소년들은 남산 기슭에 모여 씨름을 한다. 그 방법은 두 사람이 서로 맞서서 허리를 굽혀 왼손으로 상대방의 오른쪽 다리를 잡는다. 그리고 두 사람이 같이 일어서며 허리를 번쩍 들어 메어친다. 또 씨름에는 안걸이, 박걸이, 돌려치기 등 여러가지 채주가 있다. 중국 사람은 이 씨름을 본따서 ‘고려기(회)’ 또는 ‘요’라 한다.」

역시 옛 풍습을 적은 <동국세시기 단오>조에서도 씨름을 소개하고 있습니다. 「청소년들이 남산의 왜장(임진왜란 때 왜군이 주둔했던 곳)과 북악

의 신문문(서울 북악산 남쪽에 있는 경복궁의 복문) 뒤에서 씨름을 하며 승부를 겨룬다. 그 방법은 두 젊은이가 서로 허리를 구부리고 각기 오른 손으로 상대방의 허리를 잡고, 또 왼손으로는 상대방의 허벅지에 끼운 살바를 잡고 일어나서 상대방을 번쩍 들거나 혹은 다리를 걸어 매어치는 것으로 이 때 깔리는 사람이 지게 된다. 씨름의 기술은 안걸이, 밖걸이, 돌려치기 등 여러가지 모습이 있으며, 그 가운데 힘이 장사요 손재주가 민첩하고 항시 내기를 하여 이기는 장정을 도결국(都結局 : 판막음장사)이라 한다.」

예로부터 전해 내려오는 우리의 씨름은 ‘원 씨름’, ‘오른 씨름’, ‘바 씨름’, ‘띠 씨름’, ‘통 씨름’, ‘살바 씨름’ 등 여러가지가 있습니다. 그런데 그 경기 방법이 비슷한 점이 있어 이것을 ‘원 씨름’, ‘오른 씨름’, ‘띠 씨름’의 세 가지로 나누고 이와는 아주 다른 ‘바 씨름’을 따로 구별하고 있지만, ‘바 씨름’은 이미 자취를 감춘 지 오래입니다. 또한 ‘원 씨름’, ‘오른 씨름’, ‘띠 씨름’도 1972년 ‘대한씨름협회’가 ‘원 씨름’ 한 가지로 통일함으로서 구태여 ‘원 씨름’이라는 이름으로 불리기보다는 그대로 ‘씨름’으로 통하게 되었습니다. 그러므로 현재 우리나라에서 씨름 하면 ‘원 씨름’을 가리키는 것으로 되었습니다.

건강한 남정네의 기개를 마음껏 발산 할 수 있는 씨름을 우리 모두 널리 보급하여 국기(國技)로서 재정착시켜야 하겠습니다.

5. 연날리기

연날리기는 세계 곳곳에서 어제 오늘의 가림 없이 신분의 차별없이 즐겨오는 놀이입니다. 언제 어느 민족이 처음 연을 만들어 공중에 띄우기 시작했는지 그 유래에 대하여는 밝히기 어렵고 다만 여러 나라의 풍속에

관한 옛 문헌에 연은 고루 나타나고 있습니다.

중국의 한(漢)나라 때 한신(韓信)이란 장수가 전쟁에 연을 이용했다는 전설적인 이야기가 있습니다. 「한신은 쇠가죽으로 만든 큰 연에 바구니를 매달고, 그 안에 피리 잘부는 군사를 태워 이것을 적군의 머리 위에 띄우게 하여 구슬픈 망향곡을 불게하니, 그 피리 소리에 마음이 심란해진 적군들은 전의를 잃고 흩어지고 말았다.」

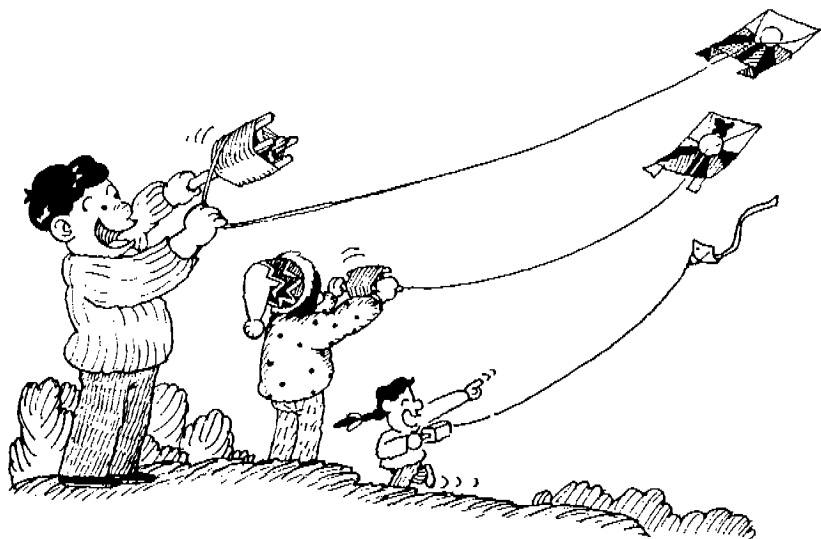
당나라 때 안록산이란 사람은 겹겹이 싸여 있는 성 안의 양귀비에게 보내는 사랑의 편지를 연에 매달아 전했다는 이야기도 있습니다. 일본에도 15세기 이전에 이미 지방마다 ‘연싸움’이 벌어졌었음을 문헌기록으로 전하고 있습니다. 태국의 풍속지에는 성 안의 적군을 정벌할 때, 무서운 동물상의 연을 만들어 띄워 성안의 군사를 놀라게 하여 사기를 꺾은 뒤 성을 함락시켰다는 기록이 있습니다. 우리나라의 연날리기 역시 오랜 연원을 지니는 것으로 믿어지나 정확히 어느 때라고 확증을 잡을 만한 단서는 없고, 몇몇 옛 문헌을 통하여 짐작할 때 최소한 삼국시대 이전에 시작했을 것이라 추정합니다. <삼국사기>에 신라의 김유신 장군이 큰 별이 떨어져 인심이 흥흥해지자 다시 별이 떠오르는 것처럼 연에 불을 달아 올렸다는 기록이 있습니다. 고려 말의 최영 장군은 탐라국(오늘의 제주도)의 목호(牧胡 : 목축하는 몽골사람)의 난리를 평정할 때(1374) 군사를 연에 매달아 병선에서 띄워 절벽 위로 상륙시키는가 하면, 불덩이를 매단 연을 적의 성 안으로 날려보내 불타게 하고 공략했다 합니다. 이밖에도 조선시대 충무공 이순신 장군은 섬과 육지를 연락하는 통신수단 또는 작전지시의 방편으로 연을 이용했다고 합니다.

우리나라에서 연날리기가 일반화된 때는 조선조 영조(1725~1776) 무렵으로 보는 의견이 있습니다. “당시 음력 정월 보름이 되면 서울의 광교와 수표교 일대에서 벌어진 연날리기 잔치에는 서울을 비롯한 각 지방의 선

비들까지 모여들어 연날리기의 기량을 겨뤘다하며, 전국적으로도 어른, 아이 할 것 없이 이 무렵이면 연날리기에 열중했다.”는 것입니다.

조선시대 연날리기에 대한 기록은 〈열양세시기〉, 〈동국세시기〉 등 여러 풍속지에 고루 보입니다. 우리나라의 연에는 ‘가오리 연’, ‘방패연’과 사람, 동물, 곤충 등 여러가지 형태의 ‘창작연’도 있습니다.

놀이방법에는 높이 띄우기, 재주 부리기, 끊어먹기 등이 있으며 정월 대보름 저녁 나절에는 한 해의 ‘액’을 띄워 보낸다 하여 액(厄)자를 연에 써



서 날려 보내기도 했습니다. 넓고도 넓은 겨울 하늘을 화폭삼아 연을 날리다 보면 가슴이 하늘만큼 넓어지는 것이니 남녀노소가 다 즐길만한 놀이입니다. 그리고 ‘끊어먹기’에 있어도 옛날에는 상대방을 끊어 이긴 편이 끊어져 날아간 진 편 사람에게 한 톱을 냈습니다. 끊어져 날아간 연은 이긴 사람의 행운을 빌기 위하여 저 하늘나라 어디엔가로 날아간 것이라고

생각했습니다.

이처럼 훈훈한 놀이의 마무리가 우리 민속놀이의 '놀이정신'임을 되새겨야 합니다.

6. 줄다리기

줄다리기 가운데 중요무형문화재로 지정되어 있는 것은 영산(靈山) 줄다리기(제 26호, 1969, 2. 11 지정)와 기지시(機池市) 줄다리기(제 75호, 1982, 6. 1 지정)입니다.

우리나라의 줄다리기는 한수(漢水 : 한강) 이남에서 주로 행해지고 있는데 그 가운데서도 충청도의 공주, 예산, 당진 등지와 경상도의 진주, 창령(영산), 안동, 경주 등지를 꼽으며, 멀리 제주도에까지 분포되어 있었음을 <동국세시기, 8월 추석>조에서 볼 수 있습니다.

「제주도 풍속에 매년 8월 보름날 남녀가 함께 모여 노래하고 춤추며 좌우로 편을 갈라 큰 줄의 양쪽을 잡아당겨 승부를 겨룬다. 줄이 만약 중간에서 끊어져 양편이 모두 땅에 엎어지면 구경꾼들이 크게 웃는다. 이를 조리지희(照里之戲)라 한다.」 그런데 지금은 제주도에 그러한 줄다리기가 전승되고 있지 않음은 섭섭한 일입니다. 한편 줄다리기는 지방에 따라서 5월 단오, 8월 한가위 등의 명절날에 또는 명절과 관계없이 수시로도 놀았지만 대부분의 지방에서는 주로 음력 정월 대보름에 성행되어 왔습니다.

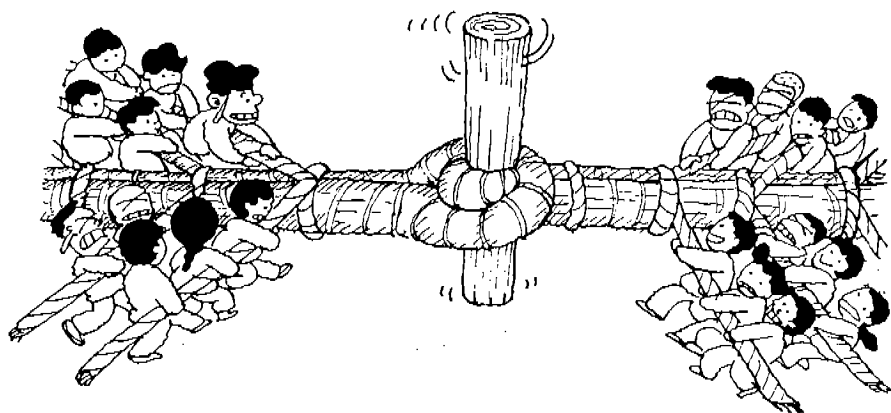
정월 보름은 새해들어 처음 맞이하는 만월입니다. 크고도 둥근 보름달은 풍요다산(豐饒多産)의 상징이며 또한 월신(月神)은 여신으로 생산과 깊은 관계가 있습니다. 이는 대부분의 민속놀이가 정월 15일이나 8월 15일 등의 대보름날에 주로 성행되어온 연유의 하나이기도 합니다. 이 놀이는 우리나라 뿐만 아니라 중국, 일본 그리고 동남아 일대에도 전승되고

있는 것인데 풍농(豐農), 풍어(豐漁)의 기원에서 그의 시원을 찾기도 합니다. 그 연원을 밝히는 문헌으로는 먼저 중국의 당나라 사람 봉원이 쓴 <봉씨문견기(封氏聞見記)>가 있습니다. 춘추시대 오(吳), 초(楚) 사이의 싸움에서 유래하는 것이라 했으나 그보다는 풍년을 기원하는 농경의식으로 오히려 더 앞선 시대로부터 행하여졌으리라는 의견이 지배적입니다. 그리고 발생지도 중국에 국한된 것이 아니라 논농사를 짓는 극동, 동남 아시아, 호주에 이르기까지 그의 전승지역이 넓습니다.

우리나라의 경우 15세기에 편찬된 <동국여지승람>에 처음으로 이 놀이에 대한 기록이 보이는데, 중국에서는 이미 6세기에 나오는 것으로 보아 우리나라도 훨씬 이전부터 놀아왔으리라 짐작됩니다. 그러면 이 단순한 듯한 줄다리기를 왜 무형문화재로까지 지정했는가를 생각해 봅시다. 먼저 요즘 우리가 흔히 놀고 있는 외줄 줄다리기는 ‘왜식 줄다리기’임을 알아야 합니다. 무슨 수를 써서라도 상대방의 줄을 빨리 잡아당겨 승부에만 집착하는 살벌한 놀이입니다. 여기에 비하여 우리의 전통적인 줄다리기는 그 놀이방식이나 놀이정신이 전혀 다릅니다. 그러면 그 속뜻을 알아봅시다.

제각기 자기편 마을의 줄을 손수 만들게 되는데, 여기에 필요한 짚까지도 집집에서 추렴하여 충당합니다. 암줄마을 솥줄마을은 예로부터 정해진 터이고, 놀이 중에 끊어지지 않도록 하기 위하여 아주 튼튼하게 줄을 꼬입니다. 서로 연결한 부분은 그 굵기가 한 아름도 넘고 길이는 한 쪽이 40~50미터나 되는 것도 있습니다. 두 개의 줄을 하나로 연결시키는 것을 ‘결혼 시킨다’고 하는데 이 과정에서부터 본격적인 놀이가 시작되는 것으로 보아야 합니다. 정월 대보름 두 마을은 제각기 있는 힘을 다하여 줄을 당기는데 좀처럼 승부가 나질 않습니다. 이겼다 졌다를 수없이 반복을 하면서 겨룸의 순간 순간을 즐기고 있는 것입니다. 그래서 어떤 사람은 우리나라 줄다리기에는 맺고 끊는 맛이 없어서 재미가 없다고 합니다. 천만

의 말씀입니다. 이는 우리 줄다리기의 속뜻을 모르는 소리입니다. 아랫 마을, 윗 마을 또는 동편 서편의 두 힘을 서로 당기는 가운데 그 어느 쪽으로도 쏠리지 않는 패배의 순간을 맛보게 됩니다. 양편 줄꾼의 발이 공중으로 뜨면서 두 개의 힘이 더 큰 하나의 힘으로 승화하는 순간이 있습니다. 바로 여기에 줄다리기의 놀이정신이 담겨 있는 것입니다. 혹시 이해가 되지 않는 분을 위하여 팔씨름을 예로 들어 설명해 봅시다. 팔씨름을 할 때, 양편의 힘이 비슷하여 어느 쪽으로도 기울지 않으면서 팔꿈치가 뜨며



세모꼴의 균형된 ‘꼴’을 이루는 순간이 있는데 바로 이와 같은 경우입니다. 놀이와 싸움(다툼)을 분명히 분간할 줄 알았던 조상님네의 슬기가 이곳에 있습니다.

요즘 놀이라는 이름으로 저질러지고 있는 온갖 도박과, 전쟁을 방불케 하는 살기있는 놀이들을 볼 때 참으로 부끄러운 일입니다. 한 공동체의

결속은 물론이고, 더 큰 공동체 끼리의 거름에서도 결국은 화합으로 마무리 하는 ‘줄다리기 정신’이 점차 사라져 가고 있음에 우리 모두 경각심을 가져야 하겠습니다. 결국 끝판에는 승부가 가려지는데, 이긴 편 마을은 논농사가 잘 되고, 진편 마을은 밭농사가 잘 된다니 개울 하나 사이에 다 잘 되지는 마음씨입니다. 풍물을 치며 마을과 마을이 힘내기를 하는 가운데 힘과 사랑이 하나로 융솟음치는 우리의 전통 줄다리기는 삼천리 방방곡곡에 다시 되살아나야 합니다.

7. 탈놀이

왜 멀쩡하게 제 얼굴을 지닌 사람이 또 다른 사람의 얼굴인 탈을 만들게 되었을까요? 그에 대한 대답은 크게 두 가지가 있습니다. 하나는 신(神)의 상징으로 받들기 위한 신앙적 동기이고, 또 하나는 사냥이나 전쟁 등 생산적 동기에서입니다. 그러나 그 어느 한 쪽이 아닌 두 의견의 종합에서 해석하는 것이 옳지 않을까 싶습니다.

우리 민족은 유달리 풍부한 탈의 유산을 이어받고 있습니다. 자랑스럽게도 국보 제 121호로 지정되어 있고 최소한 고려시대 말기 이전의 유물로 짐작되는 ‘하회탈’과 ‘병산탈’이 있는가 하면, 조선시대 장례의식에서 쓰였던 중요 민속자료 제 16호 ‘방상씨’도 있습니다. 삼천리 방방곡곡에 고루 전승되고 있는 탈놀이들을 비롯하여 갖가지 곳의 뒤편놀이로 놀아지는 이른바 ‘탈굿’ 그리고 풍물대(농악대)의 뒤를 따르는 ‘양반광대탈’(어릿광대탈이라고도 함)등 참으로 다양합니다.

여기서는 우선 우리의 전통예능의 호칭 가운데 흔히 쓰이는 ‘놀이’의 개념에 대하여 살펴 볼 필요가 있겠습니다. 이른바 가면극(假面劇)이라는 뜻으로 쓰이는 몇 가지 예를 들어보기로 하겠습니다.

‘양주 별산대놀이’, ‘송파 산대놀이’, ‘오광대놀이’ 할 경우에는 끝에 놀
이가 붙습니다.

‘북청 사자놀이’, ‘동래 들놀이’, ‘수영 들놀이’ 할 경우에는 끝에 놀음이
붙습니다.

‘봉산탈춤’, ‘강령탈춤’, ‘은율탈춤’ 할 경우에는 끝에 탈춤이 붙습니다.



위에서 ‘놀이’, ‘놀음’, ‘탈춤’ 등은 모두 앞에서 제시한 ‘가면극’이라는 뜻으로 쓰이는 것임에 우리는 주목해야 합니다. 하긴 서양에서도 연극을 플레이(play)라고도 합니다. 그런데 우리의 가면극 이름 끝에 ‘놀이’ 등이 붙어 있는 것을 보고 엉뚱한 해석을 하고 있음에 유의해야 합니다. 춤과 음악과 연극이 아직 확연히 분화되지 못한 복합단계의 것이어서 이러한 이름이 붙어 있는 것이라는 성급한 해석입니다. 그러나 그것은 각기 분화되어야 할 것이 분화되지 못한 것이 아니라 서로가 하나로 어울어지는 독창적인 형식임을 알아야 합니다.

‘가면극’으로서의 ‘탈놀이’에 대하여는 뒤에 나오는 민속놀이 집중탐구에 서 역사, 종류, 특성, 성격을 다루고 있으므로 여기서는 이름 그대로 놀이성이 짙은 탈을 쓰고 하는 놀이 몇 가지를 살펴 보고자 합니다.

‘풍물패’의 뒤를 따르며 익살스러우면서도 단편적인 놀이를 펼치는 탈놀이가 지금은 거의 사라져서 보기 어렵게 되었지만 1950년대 이전까지만 해도 규모의 크고 작음에 관계없이 외레 탈놀이꾼이 함께 했었습니다. 이 탈놀이꾼들의 놀이를 지역에 따라 ‘양반광대놀이’, ‘비비새놀이’, ‘초란이패놀이’ 또는 ‘길놀이패’라고도 하는데 여기에 등장하는 배역 ‘탈’은 대충 다음과 같습니다.

‘샌님(또는 양반)’, ‘할미’, ‘각시(또는 덜머리집)’, ‘중(또는 상좌)’, ‘비비새(또는 영노 : 양반을 잡아 먹겠다는 괴물)’, ‘말뚝이(또는 쇠뚝이)’, ‘대포수’, ‘기생(또는 피조리 : 젊은 여인이라는 뜻)’ 등으로 주로 봉건적 가족제도하의 일부다처에서 오는 가정불화를 신랄하면서도 해학적으로 그리고 있습니다.

‘비비새’와 ‘대포수’는 서민을 못살게 구는 양반과 파계승을 회롱하고 응징하는데 이러한 즉흥적인 탈놀이는 풍물패의 뒤를 따르다가 주로 넓은 마당에서 한판 벌이게 됩니다. 이처럼 풍물채의 뒤틀림으로 놀아지는 탈놀이

에 쓰이는 탈들은 넘적한 흰 대바구니나 키, 바가지 또는 종이로 만드는데, 대충 생김새의 유형은 정해져 있지만, 그때 그때 만드는 사람의 취향에 따라 모양새는 변합니다. 이와 아주 유사한 탈놀이로서 청소년(주로 15세 전후)들이 ‘설’, ‘단오’, ‘한가위’ 등 대소 명절에 앞서 이웃 돕기의 기금을 마련하기 위하여 벌였던 ‘지신밟기’에서도 갖가지 탈이 등장합니다. 이 때에도 어른들의 ‘양반광대놀이’에서와 배역은 거의 비슷하나 ‘털머리집’이나 ‘기생’ 등은 보이지 않습니다. 그 놀이 내용도 처첩간의 가정불화라든가 그런 것을 그리는 것이 아니라 서로 어울려 해학스럽고도 흥겨운 춤판을 벌이고 있습니다. 탈은 두꺼운 판지로 만들며 별도의 탈복도 없이 평소의 일상복에 자신들이 만든 탈을 씩니다.

끝으로 ‘거북놀이’를 하나 더 소개하겠습니다. 거북놀이는 우리나라 중부 지방에 널리 전승되었던 ‘한가위 놀이’ 중 하나입니다. 수수잎으로 거북이 등판처럼 엮어 등에 엮고, 머리에도 수수잎파리를 두르고 엉금엉금 기어다니면 흡사 거북이와 같습니다. 이러한 거북이를 한 마리(때로는 두 세 마리) 앞세우고 풍물패와 뒤편이패(탈놀이꾼)가 집집을 돌면서 추렴을 걷습니다. 이 거북놀이패가 집집을 돌면 집주인은 곡식이나 돈을 형편껏 성의껏 내어 놓는데 이것은 모두 이웃돕기에 쓰여집니다. 예컨대, 한 가정의 가장이 병환이 들었다든가 또는 너무 가난해서 명절에 쓸 떡쌀이 없는 때에 한밤중 아무도 몰래 쌀자루를 훌쩍 넘겨 주는 것입니다. 이것을 ‘담치기’라 하니 이보다 더 따사로운 이웃돕기의 마음씨가 어디 있겠습니까. 이 거북놀이에서의 탈놀이꾼 으로는 ‘샌님’, ‘할미’, ‘서방님’, ‘도련님’, ‘각시’, ‘말뚝이’, ‘대포수’ 등이 있습니다.

이상에서 놀이적 성격이 짙은 두 가지의 탈놀이를 살펴 보았는데, 첫째 어른들의 양반광대놀이는 공동체의 기금을 모을 때 놀아지고, 두번째 청소년들의 거북놀이도 단순한 놀이에 그치는 것이 아니라 이웃돕기의 뜻

도 함께 하고 있으니 바로 이것이 우리 민속놀이의 고귀함입니다.

지금으로부터 10여년 전에 경기도 이천군 대월면 대월국민학교에 계셨던 김종린 선생님은 사라져 가는 이 지방의 자랑스런 민속놀이 ‘거북놀이’를 사비를 털어가며 대월국민학교 어린이들에게 전수시킨 분이신데 당시 이런 말씀을 하셨습니다.

“어린이들에게 나쁜 짓 하지 말라고 따로 일러줄 필요가 없어요. 어린이들이 직접 수수있을 따다가 어미 거북이와 새끼 거북이를 엮어 갯가지 탈을 만들고, 손이 부르트도록 풍물놀이를 익혀서는 거북놀이 긴 행렬을 지어 마을을 한바퀴 돌고 나면, 모두가 부지런하고 정직하고 공부 잘 하는 어린이가 되거든요! 참으로 신기하죠!”

끝으로 탈놀이가 지니는 특이한 성격 하나를 말해 두고자 합니다. 평소에 남 앞에서 자기 의견을 쉽게 표현하지 못하는 부끄럼 잘 타는 사람도 자기가 만든 탈을 쓰고 보면 소리도 잘하고 춤도 잘 춥니다. 우리 모두 제 나름의 탈을 만들어 쓰고 새로운 탈놀이를 만들어 봅시다.

전통축제에서의 민속놀이 한마당

- 강릉단오제를 중심으로 -

축제라는 단어는 왠지 서양의 문화를 연상시킵니다. 우리에게는 축제가 없는 것일까요? 우리에게도 축제가 있습니다. 강릉단오제가 그것입니다. 단오를 전후하여 몇날 며칠동안 정성스럽고 진지하게 올리는 제사, 무당들의 흥겨운 굿, 씨름이나 그네뛰기 같은 놀이, 풍물과 탈춤 등의 놀이판이 벌어지다가 하면 강릉시내를 흐르는 넓은 남대천 모랫벌에는 온갖 난장이 서서 인산인해를 이룬 채 밤이 새도록 먹고 마십니다. 이것이 바로 우리의 축제가 아니고 무엇이겠습니까?

이제 강릉단오제를 중심으로 축제의 현장을 살펴보고 그 안에서 놀아지는 신명나는 민속놀이를 집중 조명하여 진정한 민속놀이의 실체가 무엇인가 살펴보기로 하겠습니다.

1. 우리와 전통 축제

2. 강릉 단오제

- 단오의 민속

- 전통 축제 강릉 단오제

- 강릉 단오제의

- 제의 현장

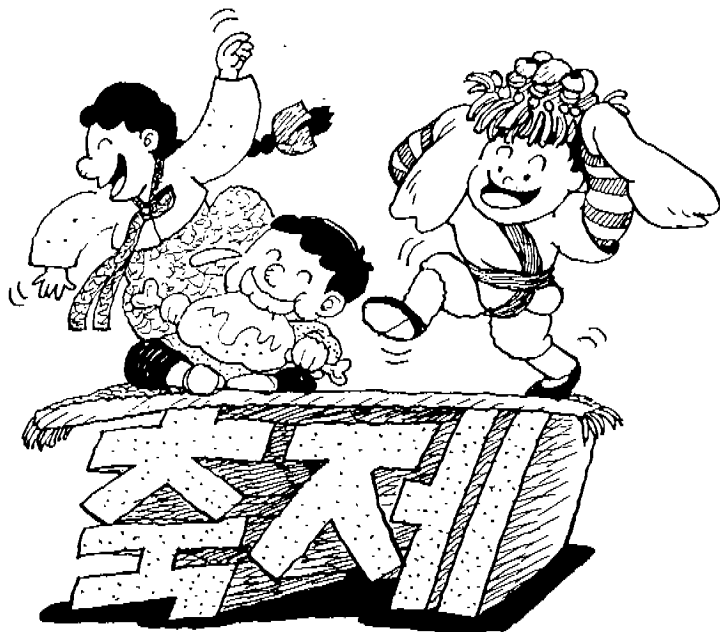
- 강릉 단오제의 민속놀이

- 강릉 단오제의 난장풍경

3. 축제와 민속 놀이의 기능

1. 우리의 전통축제

축제라는 단어는 왠지 서양의 문화를 연상시킵니다. 갖가지 가면을 쓰고 화려하게 치장한 남녀, 밤하늘을 수놓은 폭죽의 물길, 늘씬한 미녀들이 앞장선 요란한 밴드의 시가행진, 아이들은 손에 손에 풍선을 들고 있고 어른들은 삼페인 잔을 든 모습이 언제 어디서 보았는지 기억은 안나지만 아주 자연스럽게 떠오릅니다.



우리에게는 그런 축제가 없는 것일까요. 일상의 구속에서 벗어나 며칠 동안 실컷 놀면서 먹고 마시고 취한 가운데 해방감을 맛볼 수 있는 그런 시원한 문화가 없는 것일까요. 가만히 따져보면 기록에는 있었던 것 같습니다. 옛날 삼국시대의 무천이나 동맹과 같은 행사를 보면 하나같이 공통

된 내용은 남녀주야군취 음주가무입니다. 즉 남녀 막론하고 밤낮을 가리지 않고 함께 어울려 먹고 술마시고 춤추며 놀았다는 것입니다. 얼마나 신나는 일입니까.

다시 한번 주위를 돌아봅시다. 우리에게도 그런 축제가 남아있는 것 같습니다. 굳이 축제라는 단어를 쓰지 않고 굿이나 대동제 또는 대동놀이라는 용어로 통용되지만 그 내용을 보면 그것이야말로 진정 우리의 축제임을 알 수 있습니다. 예를 들어 강릉 단오제가 있습니다. 단오를 전후하여 몇날 며칠동안, 정성스럽고 진지하게 올리는 제사, 무당들의 흥겨운 굿, 씨름이나 그네뛰기 같은 놀이, 풍물과 탈춤 등의 놀이판이 벌어지는가 하면 강릉 시내를 흐르는 넓은 남대천 모랫벌에는 온갖 난장이 서서 인산인해를 이룬 채 밤이 새도록 먹고 마십니다. 이것이 바로 우리의 축제가 아니고 무엇이겠습니까. 이제 강릉단오제를 중심으로 축제의 현장을 살펴보고 그 안에서 놀아지는 신명나는 민속놀이를 집중 조명하여 진정한 민속놀이의 실체가 무엇인가 살펴봅시다.

2. 강릉단오제

단오의 민속

음력 5월 5일은 단오명절입니다. 단오는 설날, 추석과 함께 우리나라의 3대 명절에 들어갔었으나 요즘은 단오를 명절답게 보내는 곳은 영동지역 뿐입니다. 설날과 추석은 공휴일로 지정이 되어 오히려 더 활발하게 전승되는 반면 단오는 지역적 명절로서 명맥을 유지할 따름입니다.

그러나 단오는 모내기가 끝나고 더운 여름을 맞이할 준비를 하는 시기에 고된 노동에 지친 몸과 마음을 쉬면서 곡물의 원만한 성장과 풍농을

기원하는 명절로서 이북지방에서는 추석보다도 더 크게 여겨졌었습니다. 단오를 우리 말로 수릿날이라고 하는데 수리란 높다, 위, 또는 신이란 뜻을 가지고 있어 ‘높은 날’, ‘신을 모시는 날’이란 의미를 지니게 됩니다. 또한 5월 5일은 일년 중 양기가 가장 왕성한 날이라고 하여 생명력이 강한 날로 믿어왔습니다.

이러한 단오에는 여러 민속이 전해져 오는데 창포에 머리감기, 쑥과 익모초 뜸기, 대추나무 시집보내기, 단오비녀꽃기 등의 풍속과 함께 그네뛰기, 씨름, 활쏘기 같은 민속놀이들이 그것입니다. 또한 궁중에서는 임금이 신하들에게 단오부채를 하사하기도 했고 집단적인 행사로는 단오굿이나 단오제를 들 수 있습니다.

단오날이면 사람들은 음식을 장만하여 창포가 무성한 못가나 물가에 가서 물맞이 놀이를 하고 창포이슬을 받아 화장수로도 사용하고 창포를 삶아 창포탕을 만들어 그 물로 머리를 감기도 했습니다. 그러면 머리카락이 소담하고 윤기가 있으며 빠지지 않는다고 합니다. 몸에 이롭다하여 창포 삶은 물을 먹기도 하였습니다. 또한 창포뿌리를 잘라 비녀삼아 머리에 꽂기도 하였으며 양쪽에 붉게 연지를 바르거나 비녀에 수(壽), 복(福)자를 써서 복을 빌기도 하였습니다. 붉은 색은 양기를 상징해서 악귀를 쫓는 기능이 있다하여 연지를 칠하는 것입니다. 농가에서는 이 때를 기해 익모초와 쑥을 뜸습니다. 익모초는 여름철 식욕이 없을 때 즙을 내어 먹으면 식욕을 돋구어 주고 몸을 보호하는데 효과가 있다고 합니다. 쑥은 베어서 한 다발을 묶어 대문 앞에 세워두면 재액을 물리치는 효험이 있다고 믿어왔습니다.

나뭇가지 사이에 돌을 끼워 놓고 많은 열매가 열리기를 기원하는 ‘나무 시집보내기’는 대개 정월 대보름에 하는 민속입니다. 그러나 단오무렵이면 특히 대추가 막 열리기 시작하는 계절이기 때문에 대추나무 가지 사이에

돌을 끼워 놓고 대추풍년을 기원하니 이를 ‘대추나무 시집보내기’라 합니다.

전통 축제 강릉단오제

그러나 단오를 명절답게 보내는 곳은 역시 집단적인 행사가 있는 지역인데, 대표적인 것으로 강릉단오제를 들 수 있습니다. 강릉에서 오십리 길, 구불구불 아흔 아홉굽이 숨이 턱에 차도록 휘돌아 오르는 치높은 고개, 대관령은 영동과 영서를 가르는 태백산맥의 분수령입니다. 너무 높고 험하여 영동지역을 절대적인 고립으로 이끈 원인이 되었지만 어느 곳하고도 비교할 수 없는 독특한 문화를 낳은 원동력이 된 대관령은 오랜 세월을 두고 영동지역 사람들 마음의 고향이 되어왔습니다. 가장 높고 신성한 그곳에는 국사서낭님이 좌정해 계셔 주민들의 삶을 관장하고 보호해 준다고 믿어왔기 때문입니다. 영동지역 최대의 축제로서 중요무형문화재 제 13호로 지정된 강릉단오제는 바로 그 신앙심이 표출된 문화행위인 것입니다.

강릉단오제는 음력 3월 20일 신주를 빛는 것으로 시작되어 4월 보름 대관령에 올라가 국사서낭님을 모셔오고 또한 신목을 베어 강릉에 내려와 여서낭당에 안치한 후 5월 3일 본격적인 굿을 시작하여 5월 7일 끝날 때까지 장장 한달 보름 이상이 걸리는 대규모의 축제입니다. 이러한 단오제 행사의 내용은 크게 셋으로 분류할 수 있습니다. 첫째는 유교식 제사와 무당굿으로 이어지는 종교의례이고 두번째는 탈놀이, 풍물놀이, 그네, 씨름, 활쏘기 등의 민속놀이, 마지막으로 수십만의 구경꾼을 상대로 벌어지는 거대한 난장이 그것입니다. 이 셋은 뗄래야 뗄 수 없는 긴밀한 관계를 맺으면서 축제마당을 형성하고 있습니다. 구체적으로 강릉단오제의 현장을

찾아 설명하면서 그 속에 살아있는 민속놀이의 모습을 보기로 하겠습니다.

강릉단오제의 제의현장

강릉단오제는 음력 3월 20일 신주(神酒)를 빚는 것으로 시작됩니다. 신주는 신에게 바치는 가장 중요한 제물입니다. 따라서 정성스레 술을 빚는 일은 제사의 시작이 됩니다. 요즘 신주는 과거 관청으로 쓰였던 건물인 칠사당(七事堂)에서 빚는데 먼저 무녀가 나와서 주위에 잣물을 뿌리고 또 한지에 불을 붙여 모든 부정을 가십니다. 물과 재와 불로서 마음에 먹은 부정, 준비하는 과정에서 혹시 물어왔을지도 모르는 더러운 부정, 만에 하나 떠들어 왔을지도 모르는 부정한 것을 몰아내는 것입니다. 이어 입에 콧직한 마스크를 하여 행여 침이 튀라 부정한 것이 들어갈세라 조심하는 재관들은 쌀을 찌서 술밥을 만들고 누룩을 섞은 뒤 차곡차곡 독안에 담는데 사이사이 술잎을 넣어 향기를 더합니다. 배가 볼록한 독안에 가득 술밥이 담겨지면 창호지로 깨끗이 주둥이를 여민 다음 금줄을 둘러 다시 한번 부정을 방지합니다. 부정을 조심하는 것은 신을 공경하는 정성의 한 표현입니다. 이 술은 음력 4월 보름쯤이면 알맞게 잘 익어 대관령에 계신 서낭님께서 흠향하시게 되는 것입니다.

국사서낭님은 평소에 대관령에 계시기 때문에 굿을 하기에 앞서 서낭님을 모셔오게 되는데 이 날이 바로 음력 4월 보름입니다. 강릉지역의 옛 문헌인 「임영지」에 의하면 서낭님 모시러 가는 행차는 아주 장관이었던 것 같습니다. 나팔과 태평소, 북, 장고를 맨 광대패들이 무악(巫樂)을 울리는 가운데 호장(戶長 조선 시대 고을원의 하급관리의 대표), 수로(首奴), 도사령 등의 관속, 그리고 무당패들 수십명이 말을 타고 가고 뒤에는 수백명의 마을사람들이 제물을 진 채 대관령 고개를 걸어 올라갔다는 것

입니다. 요즈음은 아침에 시청 앞에서 버스로 출발하는데 차 안에는 의례 관계자들 외에 정갈하게 한복을 차려입은 신심깊은 할머니들이 자리를 차지하고 앉아 계십니다. 이들이야말로 진정 강릉단오제의 주인인 것입니다.

대관령 정상에서 조금 떨어진 곳에 산신당과 성황사가 있습니다. 김유신 장군이라고 믿는 산신을 위해 산신제가 먼저 베풀어지는데 초헌관, 아헌관, 종헌관을 세우고 홀기에 따라 유교식 제사로 진행됩니다. 이곳이 명주군 땅이라 제사지낼 때 초헌관은 명주군 군수가 맡습니다. 성황사에는 말을 탄 서낭님의 모습이 그림으로 모셔져 있는데 성황제에서는 강릉시장이 초헌관을 맡아 민간의 행사이지만 관이 함께 참가하여 공동체의 안녕을 비는 전통을 볼 수 있습니다.

강릉단오제의 주신인 국사서낭님은 신라말 굴산사를 창건한 범일국사로 믿어지고 있습니다. 범일은 유명한 승려로 강릉 시청에서 차로 불과 십여분 거리에 있는 명주군 학산 출신입니다. 학산에는 굴산사의 흔적인 당간지주와 탑이 남아 있습니다. 범일의 어머니는 석천 우물에서 바가지에 뜬 해를 마시고 임신하여 범일을 낳았다고 합니다. 아버지없는 자식이라고 집안에서 뒷산에 버렸는데 걱정이 된 어머니가 사흘 뒤에 가보니 학이 품어주고 신기한 붉은 구슬을 먹여 잘 키우고 있었습니다. 이에 다시 데려다가 키웠는데 학산에는 지금도 전설의 장소인 석천우물과 학바위가 남아 있어 신성성을 유지하고 있습니다. 범일은 후에 출가하여 당나라에서 수학한 뒤 고승으로 이름을 날렸는데 죽은 뒤에는 강릉과 영동지역을 수호하는 서낭신이 되어 대관령에 좌정해 계시다는 것입니다. 또한 여서낭은 강릉 정씨 처녀인데 대관령 서낭님이 호랑이를 사자로 보내어 데려다가 아내로 삼았다고 합니다.

성황사의 유교식 제사가 끝나면 무당이 들어서서 굿을 시작합니다. 굿은 부정을 가시는 굿과 서낭을 신에게 모시는 것으로 간단히 행합니다.

곳이 끝나면 성황사 앞마당과 넓은 뜰에서는 신에게 바쳤던 음식을 나눠 먹는 음복이 행해집니다. 신주를 한 모금이라도 얻어먹은 사람은 그 해 내내 무병하고 재수있다지만 그런 행운은 좀체 바랄 수 없고 떡조각을 하나씩 들고 막걸리에 목을 축이면 그것만으로도 서낭님의 은덕입니다.

갑자기 징, 장고 소리가 요란하여 돌아보면 무녀들이 성황사 앞마당을 돌며 지신을 밟고 있습니다. 그 가운데 신목을 잡을 신장부가 긴장된 얼굴로 격렬한 무악속에서도 끄떡않고 서 있습니다. 바람이 한 줄 불어왔든가, 꿈쩍않고 서 있던 신장부가 빠르지만 서둘지 않는 걸음으로 성큼성큼 산을 올라갑니다. 황급히 무녀들과 굿패 전부가 따라가고 신심 깊은 할머니들도 치마자락을 말아 쥐고 비칠비칠 어렵게 뒤를 따르고 카메라를 하나씩 맨 젊은 구경꾼들은 질세라 공연히 정신없이 따라 올라가 순식간에 산에는 사람이 가득해집니다. 과연 어느 나무에 신이 깃들어 계시까. 신장부는 무슨 확신에서인지 옆도 돌아보지 않고 그저 산위로 올라가고만 있습니다. 묵묵히 산길을 따라 가다가 오른쪽으로 돌아 잡목숲을 헤치고 또 한참을 올라갑니다. 양팔을 기운껏 내뻗은 것처럼 생긴 단풍나무 앞에 선 신장부는 잠시 숨을 멈추고 나무를 노려보는듯 했습니다. 신장부의 시선과 신의 뜻이 하나가 된 순간 나무는 갑자기 떨리기 시작하고 그 때를 놓칠세라 신장부는 나무를 움켜쥐듯 잡고 흔들니다. 무녀는 제금을 치며 신이 강림하신 것을 기꺼워하는데 그것을 보고 두 손을 모은 할머니의 마음은 감격으로 떨리는 것이었습니다.

신목은 바로 국사서낭님의 신체이기도 하여 신목베기는 이날 제의의 가장 중요한 부분입니다. 신이 나무를 타고 내려오신다는 신앙은 단군신화의 신단수에도 보이거니와 땅과 하늘 사이에 우뚝 서 있는 나무는 인간의 뜻을 신에게 전해주고 신의 뜻을 인간이 받을 수 있는 통로로서 가장 적절한 상징물인 것입니다. 신장부가 신목을 모셔들고 점잖게 산을 내려오면

사람들은 다투어 홍색, 청색의 예단을 걸며 소원성취를 빕니다. ‘국사성황신위’라고 쓴 위패와 신목을 모신 일행은 신명나는 무악을 울리면서 대관령을 내려오게 됩니다. 이론바 신의 행차인 것입니다.

구산은 대관령에서 강릉시내로 들어 오는 길목의 마을인데 길가에 작은 서낭당을 모시고 있습니다. 옛날에는 이쯤 오면 날이 저물어 구산 사람들이 횃불을 만들어 가지고 나와 일행을 맞이했다고 합니다. 이들은 신을 찬미하는 영산홍, 일명 산유기를 부르며 서낭님 일행의 길을 환히 비춰줬다고 하는데 노래의 가사는 다음과 같습니다.

“꽃밭일레 꽃밭일레 사월 보름날 꽃밭일레
지화자 지화자 영산홍
영산홍 녹음 바람에 청들백들 배 걸렸네
지화자 지화자 영산홍”

이 꽃밭은 바로 신을 모시는 사람들의 횃불인 셈입니다. 요즈음은 무녀가 일찍 내려와 서낭당에서 간단히 굿 한석을 한 뒤 마을에서 준비한 음식을 먹게 됩니다. 대관령을 다 내려온 서낭님 일행은 강릉 시내를 한 바퀴 돈 후에 곧장 흥제동 산비탈에 있는 국사 여서낭당으로 갑니다. 머리를 땀아내린 고운 처녀의 화분을 모셔 놓은 여서낭당 안에 나란히 두 분의 위패와 신목을 모셔 놓고는 역시 제관들이 유교식으로 제사를 올리고 이어 무당패가 부정굿, 서낭굿을 합니다. 이 때부터 본격적으로 단오굿이 시작되는 5월 3일까지 위패와 신목을 여서낭당 안에 모십니다. 국사서낭님이 정씨 처녀를 데려다가 혼배한 날이 바로 4월 보름이었다 하니 어찌면 이 때가 두 분의 정기적인 신혼여행 기간이라고도 말할 수 있겠습니다.

5월 3일 저녁 6시, 무당과 제관들은 여서낭당에 올라가 위패와 신목을

모셔 내옵니다. 벌써부터 강릉 시내 한복판을 흐르는 넓은 남대천 모랫벌에는 단오장이 들어서 수많은 천막들이 쳐 있고 오색 등불이 화려합니다. 이를 임시로 서는 난장이라고 하는데 고대부터 축제의 요소중 없어서는 안될 항목인 것입니다.

굿패들은 여서낭당에서 신목과 위패를 모시고 내려오다가 여서낭 정씨 처녀의 생가에 둘러 잠시 굿 한마당을 합니다. 이어 강릉의 유지들과 주민들이 하나가 되어 손에 손에 초롱을 들고 시내를 한바퀴 돈 후 남대천에 가설해 놓은 임시 굿청으로 갑니다. 시내를 도는 것은 신성한 힘으로 세속의 잡귀를 물리는 의미가 있어 주민들은 등불을 들고 영신맛이를 하는 것입니다. 첫날은 다만 굿청에 신을 모셔 놓을 뿐 더 이상의 굿은 없습니다. 그러나 남대천은 축제 전야 특유의 흥청기름으로 사람들을 유혹하여 모여든 사람들을 결국 감자적과 찔막걸리에 취하게 만드는 것입니다.

매일 아침 9시면 굿청에는 조존제(朝尊祭)가 행해집니다. 강릉시의 고위 관리와 유지들이 제관이 되는 조존제는 유교식으로 행해져 공동체의 안녕을 빕니다. 그러나 제사는 불과 30분이면 끝나고 이어지는 무당굿은 실질적인 종교 의례의 기능을 하면서 저녁 8시까지 굿청을 메운 할머니들을 꼼짝 못하게 잡아 놓는 것입니다.

강릉 단오굿은 대대로 집안으로 내려 오는 세습 무당이 의례를 진행합니다. 이들은 어려서부터 굿하는 방법을 익혀 상당한 기량을 학습하여 예술적인 면모를 보여주는 무당들입니다. 이들은 남자와 여자의 역할이 확연히 구분되어 있습니다. 굿은 여자만 합니다. 남자들은 양중이라 부르는데 굿을 하는 동안 장구, 징, 팽과리, 바라 등을 연주하는 악사의 역할을 합니다. 양중의 연주는 우리가 흔히 알고 있는 사물놀이와 비슷한 것으로 우리나라에서 타악기를 가장 잘 다루는 사람들의 집합이라고 생각하면 별로 틀리지 않습니다.

의례의 내용을 보면 먼저 부정굿으로 시작합니다. 부정굿으로 굿당의 부정을 가신 후에 하회동참굿으로 무속에서 믿는 여러 신들을 모셔 좌정 시킵니다. 이어서 개별적인 신들에 대한 의례가 베풀어집니다. 시준굿은 생산신을 모시는 굿입니다. 이 때 무당이 부르는 당금애기풀이는 규중처녀와 도술이 높은 스님의 사랑이야기로 해석되기도 하여 아주 인기가 있습니다. 성주굿은 집안의 가신을 모시는 굿입니다. 천왕은 불교에서 말하는 신으로 보이는데 이 신을 모실 때에는 양중들이 원님놀이를 하며 사람들을 웃깁니다. 원님놀이는 새로 부임하는 원님이 일은 안하고 처음부터 기생타령만 하는 것을 풍자하는 내용입니다. 또한 양중들은 탈놀이도 하는데 처첩갈등을 무당의 굿으로 해소하는 소박한 내용이지만 남자들이 여장을 하고 춤을 추는데서 사람들은 흥미를 느낍니다. 군웅은 장수신을 모시는 굿으로, 이 때 무녀는 상을 세개 포개어 놓고 위에 커다란 놋동이를 올린 채 그것을 입으로 무는 묘기를 보여 줍니다. 심청굿에서는 효녀 심청의 일대기를 창하는데, 이 굿의 목적은 안질 예방이라고 합니다. 이 때 무녀는 창호지를 잘라 총채처럼 만든 손대를 메고 굿을 하는데 눈이 나쁘거나 아픈 사람은 손대에 돈을 대단 후 그 종이조각으로 눈을 문지릅니다. 수명장수를 주는 칠성신과 터주신인 지신을 모신 후 손님을 청하여 천연두와 홍역을 예방합니다. 무당의 조상신인 제면을 모실 때는 무당의 내력담을 이야기하고 이어 여러명의 무녀들이 함께 꽃과 등을 들고 노래하며 춤추는 꽃맞이, 등노래, 땃노래 굿들이 화려하게 펼쳐집니다.

이러한 굿들이 펼쳐지는 사이사이에 무당은 무가가 아닌 노래를 불러주기도 합니다. 할머니들이 가장 좋아하는 레퍼토리는 과부타령입니다. 시집간 지 일년이 못되어 남편을 잃고 시집살이 하다가 중이 되는 과정을 노래한 과부타령을 들으며 할머니들은 눈에 눈물이 그렇그렇 맺힌 채 손뼉을 치고 한숨도 쉽니다. 무당은 이러한 분위기를 바꾸기 위해 “아싸! 호

랑나비” 하면서 유행가 가사에 맞춰 가수가 추는 비틀비틀 춤을 흉내내어 아직 눈가에 이슬이 맺혀 있는 할머니들의 얼굴을 온통 주름투성이로 만드는 것입니다. 굿이 끝나는 날 저녁에 하는 대맞이굿은 그동안 국사서낭님이 굿을 반가이 보고 즐기셨는지 대를 내려 알아보는 굿입니다. 무녀의 축원으로 신복이 떨어지면 닳새 동안의 모든 굿을 잘 받으신 것으로 믿고 신목과 꽃, 등, 지방 등을 모두 태워 신을 돌려 보내는 환우굿으로 모든 절차를 마칩니다.

강릉단오제의 굿판은 발디딜 틈도 없이 빼곡하게 끼어 앉은 할머니들의 잔치입니다. 천명에 가까운 할머니들이 모여 앉아 무녀의 사설 한마디, 춤 한사위, 민요 한가락도 놓치지 않고 울고 웃습니다. 행여 말아 놓은 자리를 빼앗길까봐 화장실도 마음대로 못갑니다. 신명이 나면 제 자리에서 춤도 덩실덩실 추고 보리밥 한 그릇에 배를 채우면서 자리를 지키는 할머니들. 그러나 할머니들이 굿 구경에만 정신을 팔고 계신 것은 아닙니다. 할머니들의 가장 중요한 소임은 단오날의 굿청에 나와 집안을 대표하여 국사서낭님께 정성스럽게 절하고 소지 한장 올려 집안이 평안하고 아이들이 공부 잘 하기를 비는 것입니다. 그것이 바로 집안의 어른이자 종교적인 대표자로서 노인의 할 일이라고 믿어 해마다 단오 때면 당당하게 자식에게 차비와 용돈을 받아 단오장으로 옵니다. 하지만 서낭님께 올리는 소지값은 그동안 어렵게 모아 놓은 주머니 찜지돈에서 나오게 마련입니다. 이러한 할머니들의 신앙심이 없었더라면 단오제는 벌써 오래 전에 중단되었을 것입니다.

강릉단오제의 민속놀이

강릉단오제의 핵심은 모든 축제가 그렇듯이 종교의례입니다. 그러나 이

제 곳은 거대한 단오제 행사의 일부분이 되었고, 오히려 단오장 곳곳에서 벌어지는 각종 민속놀이가 훨씬 더 사람들의 관심을 끄니다. 민속놀이 마당에서는 판노가면극, 풍물, 그네뛰기, 씨름장, 투호, 외다리씨름장, 야외 무대 등이 펼쳐지는데, 이곳에는 지나가는 사람들이 자유롭게 참여할 수 있도록 되어 있습니다. 이제 강릉단오제에서 놀아지는 민속놀이의 내용을 살펴보기로 하겠습니다.

관노가면극

다른 민속놀이들은 단오날에 행해지는 보편적인 놀이인데 비하여 관노가면극은 강릉 지역에서만 연희된다는 점에서 중요합니다. 관노가면극은 판의 노비들에 의해 행해진 우리나라 유일의 가면극입니다. 내용은 단순하여 양반과 각시의 사랑, 그 사랑을 방해하는 세력과의 갈등이지만 탈이 독특하고 서낭굿에서 행해지는 가면극이라는 점에서 중요무형문화재로 지정되어 있습니다.

우리나라 탈춤의 지역적 구분을 해보면 크게 네 종류로 나뉩니다. 첫째는 황해도 일대의 해서탈춤으로 유명한 봉산, 강령, 은율 탈춤이 이에 속하고 둘째는 경기도 일대의 산대탈놀이가 있습니다. 양주별산대놀이, 송파산대놀이가 여기에 속합니다. 셋째는 경남해안 일대의 들놀이, 오광대놀이로서 수영들놀이, 동래들놀이, 통영오광대, 고성오광대, 가산오광대 등이 있습니다. 마지막으로 강원, 경북 일대의 서낭굿 탈놀이가 있는데, 유명한 하회별신굿 탈놀이와 강릉단오제의 관노가면극, 동해안별신굿의 탈놀이 등이 이에 속합니다.

서낭굿 탈놀이는 다른 탈놀이들과는 달리 굿에서 독립되지 못하고 제의의 한 부분으로 공연되는 특징을 가지고 있습니다. 봉산탈춤이나 양주별산대, 고성오광대 등이 사월 초파일, 추석, 정월대보름 외에도 순전히 오락

을 위해 공연될 수 있었음에 비해 관노가면극은 강릉단오제의 일부로서만 공연되어 온 것입니다. 더군다나 연행자가 관의 노비라는 특수한 신분을 가지고 있어 민간인에 의한 놀이가 아닌 점도 특이한 사항입니다. 이들은 화개(花蓋), 다른 말로 팻대를 앞세우고 다니면서 탈놀음을 했습니다. 화개란 각색의 비단을 모아 고기비늘과 같이 연이어 오색이 찬란하게 만들어 장대끝에 매달아 우산을 드리우는 듯한 것입니다. 과거의 강릉단오제는 5월 1일에 시작하여 단오날인 5일에 마쳤는데 그동안 화개를 서낭님으로 모시고 다니면서 지금은 없어진 약국성황, 소성황 등에서 놀이를 하고 다시 시장과 여러 관청 앞에서도 성대한 연회를 했다고 합니다. 신목은 곳 청에 모셔 두었기때문에 옮길 수 없으므로 또 다른 신의 상징물로 화개를 만들어 모시고 다니면서 놀이를 했던 것입니다. 이는 관노가면극이 신이 함께 있는 상태에서 벌이는 신성한 연극이라는 의미를 갖습니다.

관노가면극은 구한말 이후 전승이 중단되었으나, 1965년 전국민속예술경연대회에 참가함으로써 다시 그 맥을 잇게 되었습니다. 이 극의 등장인물은 양반광대 1명, 소매각시 1명, 시시딱딱이 2명, 장자마리 2명 등입니다. 양반은 전국의 모든 탈놀이에 등장하는 인물로서 연희자들이 지배계층에 대한 반감을 풍자하는 주요 대상으로 삼았었습니다. 관노가면극의 양반도 배꼽까지 내려오는 수연을 기르고 담배대를 들고 위엄을 부리지만 여자를 쫓아 다니는 희극적인 인물로 표현됩니다. 소매각시는 쪽진 머리에 하얀 얼굴, 이마와 양쪽 볼에 연지를 찍은 젊은 여자로 양반의 상대역입니다. 시시딱딱이는 무서운 모습의 벽사가면을 쓰고 손에는 칼을 들고 등장합니다. 입은 두꺼우면서 크게 찢어졌고, 코는 울퉁불퉁하고 뾰뾰하게 얹었으며, 눈도 역시 찌지고 붉은 칠, 검은 칠을 한 아주 무서운 탈이라고 옛날 어른들은 증언하고 있습니다. 장자마리는 일명 보꾼 놀이라고도 하는데 가면 없이 머리부터 자루모양의 장삼 비슷한 것을 땅에 끌리도록 씌니

다. 머리를 상투처럼 매어 꼭지가 달리게 하고 허리에는 둥근 대를 넣어 뚱뚱하게 만들어 두 손으로 그 대를 안고 춤을 춥니다. 옷에는 여기저기 해초를 달았습니다.

관노가면극의 놀이내용은 다음의 다섯마당으로 나뉩니다.

제1과장 : 장자마리 개시

제2과장 : 양반광대, 소매각시 사랑

제3과장 : 시시딱딱이 휘방

제4과장 : 소매각시 자살소동

제5과장 : 양반광대, 소매각시 화해

첫번째 마당에서는 탈놀이의 시작과 함께 제일 먼저 포대자루와 같은 가면을 전신에 쓴 2명의 장자마리가 연회를 개시합니다. 요란하게 먼지를 일으키며 불룩한 배를 내밀면서 놀이마당을 넓히기 위해 빙빙 돌아 다닙니다. 관중을 희롱하기도 하고 선 사람을 앉히는가 하면 성적인 행위를 묘사하는 춤도 춥니다. 옷의 표면에는 말치나 나리 등 해초나 곡식을 매 달고 속에는 둥근 대나무를 넣어 불룩하게 나오게 합니다. 장자마리는 희극적인 시작을 유도하여 마당을 정리하고 해학적인 춤을 춥니다.

두번째 마당에서는 장자마리가 마당을 정리한 후 양반광대와 소매 각시가 양쪽에서 등장합니다. 양반광대는 뽀족한 고깔을 쓰고 긴 수염을 쓰다듬으며 점잖고 위엄있게 등장하여 소매각시에게 먼저 사랑을 구합니다. 소매각시는 얌전한 탈을 쓰고 노랑저고리와 분홍치마를 입고 수줍은 모습으로 춤을 추며 양반광대와 서로 뜻이 맞아 어깨를 끼고 장내를 돌아다니며 사랑을 나눕니다.

세번째 마당에서는 무서운 형상의 탈을 쓴 시시딱딱이가 양쪽에서 호방한 칼춤을 추며 뛰어 나옵니다. 양반광대와 소매각시의 사랑에 질투하여 휘방을 놓기로 모의하고 때로는 밀고 때로는 잡아당기며 휘방하다가 둘의

사이를 갈라 놓습니다. 시시딱딱이는 무서운 벽사가면을 쓰고 작은 칼을 휘두르며 춤을 춥니다.

네번째 마당에서는 시시딱딱이가 양반광대와 소매각시의 사이를 갈라 한쪽에서는 양반광대와 놀고, 다른 편에서는 소매각시를 희롱하며 함께 춤추기를 원하나 완강히 거부당합니다. 이를 본 양반광대는 크게 노하며 애태어나 어쩔 수 없이 분통해 하다가 시시딱딱이를 밀치고 나와 소매각시를 끌고 옵니다. 소매각시가 잘못을 빌어도 양반광대가 질책하자 소매각시는 자신의 결백을 증명하기 위해 양반광대의 긴 수염에 목을 매려고 합니다. 소매각시의 결백 호소에 양반광대는 놀라고 측은한 생각으로 소매각시를 용서합니다. 결국 소매각시는 결백을 증명한 셈이 됩니다.

마지막 마당에서는 소매각시의 결백이 증명되고, 양반광대와 소매각시의 오해가 풀리므로 탈놀이는 흥겨운 화해와 공동체마당으로 끝을 맺습니다. 음악을 담당하던 악사들과 팻대, 구경하는 관중이 함께 어울려 춤을 춥니다.

이상 살펴본 바와 같이 판노가면극은 소박한 내용을 다루고 있습니다. 그러나 이 놀이는 축제마당을 통해서 인격화된 신과 인간들이 하나가 되는 체험을 주는 중요한 것입니다.

풍물놀이(농악)

흔히 농악이라 부르는 풍물놀이는 쟁과리가 앞장을 선 가운데 수십명이 장고, 징, 북, 소고, 태평소 등의 가락을 바꾸어 내면서 그때마다 다양한 동작을 연출하며 춤을 추고 노는 민속음악이자 놀이입니다. 강릉의 풍물놀이는 전국에서 가장 향토색이 잘 보존된 전통 풍물놀이로 알려져 있습니다. 우리나라의 풍물놀이는 경기, 충청도 지역의 우타리풍물, 전라도의 좌도굿, 우도굿이 있고, 경상도 풍물이 있으며, 여기에 영동지역의 풍물을

가를 수 있습니다. 강릉의 풍물놀이는 농경사회에서 발생된 두레 형태의 풍물을 잘 보존하고 있는데, 강릉을 중심으로 명주, 평창, 정선, 양양, 그리고 삼척, 동해, 영월 일부지역까지 그 가락과 구성에서 공통성을 보이고 있습니다.

강릉 풍물놀이의 구성은 상쇠를 비롯하여 징, 장고, 북, 태평소 등의 풍물 10여명과 법고, 소고, 무동 등 40여명 내외인데 다른 지방에서는 볼 수 없는 여자로 분장한 무동의 놀이와 춤사위가 재미있는 분위기와 함께 아기자기한 연회를 보여줍니다. 특히 강릉 풍물놀이는 경쾌하고 빠른 12체의 가락으로 이어지는데 농악대원은 물론이거니와 관중에게 더욱 흥취를 돋우어 장쾌한 가락의 영호남 풍물놀이와 크게 대조를 이룹니다.

놀이구성은 성황굿, 황덕굿, 결립굿, 지신밟기 등 강릉단오제와 연관되어 특이하며, 다른 지역의 농악이 개인의 기능 위주인데 반하여 강릉풍물은 논밭이에서 모를 내고 김을 매며 추수를 하여 타작하는 과정까지 농사의 모든 과정을 상쇠의 가락에 맞추어 무언으로 연출하는 단체 위주의 농사풀이 풍물이 특징이라 할 수 있습니다. 풍년농사를 마치고 마을의 단합과 흥을 돋우는 명석말이, 자매놀이, 세명 또는 다섯명의 무동이 위로 타고 올라가 만드는 삼동고리, 오동고리, 그리고 열두발 상모를 돌리며 개인 연기를 자랑하는 마당놀이는 강릉 풍물놀이의 자랑입니다. 이러한 묘기를 보여줄 때 사람들은 박수를 치고 좋아하는 데서 그치지 않고 서로서로 놀이판에 나와 신명나는 가락에 맞추어 어깨춤을 추면서 공동체 마당을 형성하는 것입니다. 또한 강릉단오제는 영동지역을 중심으로 풍물경연대회를 열어 인근의 내노라하는 풍물꾼들이 다 모여들고 또 그들을 구경하기 위해 모여든 수많은 사람들이 상쇠가 내는 쇠가락에 하나가 되어 흥겨운 놀이판을 만들어냅니다.

씨름

씨름은 단오를 중심으로 명절에 기쁨을 나누기 위해 행해졌습니다. 봄부터 설사이 없이 농사일에 바쁘다가 농한기를 맞아 고된 몸과 마음의 긴장을 풀기 위해 씨름을 즐겼던 것입니다. 씨름판은 사람들이 많이 모일 수 있는 널찍한 장소면 어디든 가능합니다. 여기에다가 씨름꾼이 씨름을 할 수 있도록 둥글게 모래를 깔고 둘러가며 주위에 말뚝을 박고 금줄을 매어 안으로 들어오지 못하게 해 놓으면 씨름판이 되는 것입니다.

그런데 김홍도의 그림에서도 볼 수 있듯이 씨름판의 놀레 또한 볼만한 것이 많았습니다. 씨름뿐 아니라 심지뽑기, 옷놀이, 화투, 투전 등 다른 놀이들도 주위에서 함께 벌어지곤 했던 것입니다. 그런가 하면 온갖 상사꾼들이 물려와 물건을 파는 난장이 펼쳐지기도 했습니다. 그래서 씨름마당은 곧 온갖 종류의 놀이마당이 되고 동시에 장마당이 되었던 것입니다.

씨름판에서 구경꾼의 역할은 결코 수동적인 것이 아닙니다. 단오장에서 씨름을 할 때에는 대개 마을이나 학교단위로 단체전을 하게 됩니다. 이때 구경꾼들은 특정인을 응원하는 사람과 단순한 구경꾼으로 나뉘게 됩니다. 장구경을 나왔다가 씨름구경을 하게 된 사람은 씨름의 묘기에 대해 지식이 많을수록 재미있게 구경하고 거기에 맞추어 소리도 지르면서 응원을 하게 되는 것입니다. 또한 씨름판에는 신명을 돋우기 위해 풍물놀이가 함께 동원되기도 하여 흥을 자아내는 것입니다.

씨름에서 이긴 사람에게는 전통적으로 황소 한마리를 상으로 줍니다. 우리나라는 대대로 농경사회였기에 소는 가장 귀한 동물이었습니다. 따라서 일하는 젊은 남자에게 소 한 마리란 가장 큰 상품이었을 것입니다. 소 한마리를 매어놓고 당당하게 힘과 실력을 겨루는 씨름은 가장 남자다운 남자를 선정하는 우리 고유의 멋과 흥이 담긴 민속놀이라 아니할 수 없습니다.

요즘은 씨름하면 금방 천하장사대회가 떠오릅니다. 청홍의 옷을 입은 심판이 가운데 있고 수영팬티에 살바를 맨 체격 좋은 선수들이 모랫판에서 한참을 겨루다가 맞배지기로 넘기는 장면이 생각나는 것입니다. 물론 텔레비존에서 본 것입니다. 여기에 빼놓을 수 없는 것이 천하장사가 가려 지자마자 기다렸다는 듯이 등장하는 민요가수들의 천편일률적인 공연과 황소가 아닌 황금색 트로피를 든 천하장사가 가마를 타고 별로 넓지 않은 씨름장을 한바퀴 도는 광경입니다. 웬지 체육관에서 벌어지는 프로씨름은 주변풍경과 경기진행이 우리 고유의 맛을 상실한 듯하여 기괴싸움에 머물고 있는 인상입니다. 즉 놀이성이 사라지고 운동경기 그것도 관객과 선수로 확연히 구분되는 극도로 상업화된 모습을 보여주고 있는 것입니다. 하지만 강릉 단오제에서 벌어지는 씨름판은 우리의 전통적인 씨름판의 분위기를 그대로 전승하고 있다는 점에서 중요한 것이라 하겠습니다.

그네

씨름이 단오 때 하는 남자들의 놀이인데 반해 그네는 여자들의 대표적인 민속놀이의 하나입니다. 큰 나뭇가지나 두 기둥 위에 나무를 가로질러 두 줄을 맨 후 줄 아래에 발판을 걸쳐 놓고 거기에 올라 앉거나 서서 발을 굴러 몸을 앞뒤로 움직여 날게하는 놀이를 그네뛰기라고 합니다.

그네뛰기가 언제부터 시작되었는지는 분명치 않습니다. 다만 중국 자료에 의하면 고려 현종시절 단오때 추천놀이를 했다고 기록되어 있습니다. 또한 고려시대에는 5월 단오절에 궁안에서 관원들을 초청하여 연회를 베풀고 그네를 뛰었다고도 하니 여자만의 놀이는 아니었던것 같고 매우 호화롭게 성행되었음을 알 수 있습니다.

조선시대에도 그네뛰기는 민간에서 더욱 인기를 끌었습니다. 경도잡지, 열양세시기를 비롯한 여러 문헌들은 그네뛰기가 성행했음을 기록하고 있

는데 특히 단오절에 북쪽지방에서 많이 했다고 되어 있습니다. 우리가 흔히 알고 있는 것은 춘향전에서 그네뛰는 모습을 보고 이도령이 반한 광경인데 그네는 이처럼 여자들이 외부와 접촉할 수 있는 계기를 만들어 주기도 했습니다. 강릉에서는 단오제 기간이 여자들이 외출하여 마음껏 놀 수 있는 유일한 기회였습니다. 따라서 여자들은 이른 새벽부터 몇 시간을 걸어 단오장을 찾았고 먼저 굿당에 가서 절하고 소지를 올린 후 곧장 그네뛰는 곳으로 갔다고 합니다.

“한번 굴러 앞이 솟고 두번 굴러 뒤가 솟아

허공중층 높이 뜨니 청산녹수 얼른얼른

어찌보면 훨씬 멀고 얼른 보면 가까운듯

올라갔다 내려온양 신선선녀 하강일세”

그네뛰는 모습을 묘사한 민요의 한 귀절입니다. 그네놀이에는 한 사람이 뛰는 외그네와 두 사람이 함께 마주 서서 뛰는 쌍그네가 있습니다. 자세는 앉거나 서며 그네는 뿔 때에는 몸이 잘 날도록 앞뒤로 몸을 움직여 구르면서 뿔니다. 그네는 재미로 즐기기도 하지만 높이뛰기를 겨루는 경기도 하는데 흔히 단오날에는 많은 상품을 걸어 흥과 열을 돋우기도 합니다. 요즘 강릉단오제에서는 그네놀이도 이런 경기방식을 채택하여 진행하고 있습니다. 경기종목으로는 외그네뛰기와 쌍그네뛰기가 있습니다. 승부는 그네가 높이 올라가는 것으로 판가름합니다. 이 때 그네의 높이를 재는 방법에는 두 가지가 있습니다. 하나는 그네 앞 적당한 거리에 긴 장대를 세우고 그 꼭대기에 방울을 매어단 뒤 그네가 앞으로 높이 솟았을 때 장대에 매달린 방울을 발로 차서 방울소리의 크고 작음을 가지고 승부를 가립니다. 또 하나는 그네의 발판에 긴 자줄을 매달고 그네가 높이 올라 갔을 때 그 높이를 재는 방법입니다. 강릉단오제는 후자의 방법으로 순위를

정하는데 남녀를 막론하고 마을대항, 직장대항으로 단체전도 하고 개인전도 있어 누구나 참여할 수 있습니다. 특히 여자에게는 치마저고리를 빌려 주어 멀리서 팔력이는 모습을 보고 있노라면 절로 명절 기분이 나는 것입니다.

기타의 민속놀이

강릉단오제의 행사 가운데는 활쏘기 대회가 있는데 이것은 단오장에서 하지 않고 따로 진행되기 때문에 축제마당과 연결이 되지 않습니다. 그 외의 놀이를 살펴보면 먼저 투호놀이와 외다리씨름이 있습니다. 이 둘은 올해 새롭게 시작된 민속놀이입니다.

투호는 여자들만의 놀이인데 세 개의 입이 있는 항아리에 화살을 던져 넣는 것입니다. 화살을 열 개씩 주고 그중 세 개 이상을 넣으면 상품을 주는 식으로 진행하였는데 아주 가까운 거리인데도 그게 쉽지 않아 행여 단오기념 티셔츠 하나 타볼까 기대하던 아주머니들을 실망시켰습니다. 반면 두발짝씩 앞에 나와 던지는 할머니들은 거의 예외없이 상품을 받아들이고 싱글벙글입니다.

남녀 공동으로 하는 외다리씨름은 흔히 우리가 닭싸움이라고 부르는 것입니다. 역시 단오기념 티셔츠를 상품으로 걸고 단체전, 개인전을 벌였는데 짧은 치마를 입은 처녀들까지 가세하여 노인들을 경악케하고 남자들은 공포분위기를 연출하며 치열하게 싸워 새로운 즐거움으로 등장했습니다.

그외 단오장에는 야외무대가 설치되어 밤에는 연극도 하고 사물놀이도 하고 또 무속가락을 음악적으로 정리하여 들려주는 대관령 푸너리팀의 수준 높은 무속사물놀이 공연도 있어 늘 볼거리, 놀거리가 풍성하였습니다.

강릉단오제와 난장풍경

요즈음 단오장을 압도하는 것은 단연 난장입니다. 드넓은 남대천 단오장은 색색의 천막이 쳐있고 온갖 장사꾼들로 항상 붐빕니다. 국밥에 감자적과 도토리묵, 그리고 막걸리를 파는 밥집이 줄줄이 늘어서 있고 통돼지 바베큐도 인기이며 산채비빔밥도 잘 팔립니다. 그러나 돈이 아까운 할머니들은 옥수수로 만든 올챙이 국수로 허기만 때우고 조금 여유가 있으면 보리밥을 먹기도 합니다. 각종 옷장수들이 옷을 흔들며 팔고 있고 각종 운동화, 각종 모자, 각종 이불장수들 사이로 양 귀에 귀걸이를 단 아저씨가 반지며 팔찌를 하나 가득 좌관에 벌여 놓고 있습니다. 전국에서 모여든 장사아치들이 한몫 벌어보겠다고 벌여 놓은 난장에는 국산, 외산을 가리지 않고 없는 것이 없습니다. 중국산 발에 베트남산 채반을 들고 이태리와 기술제휴한 티셔츠를 고르는 것이 오늘날 국제화된 단오장의 모습입니다.

언제나 그 자리에는 서어커스가 들어와 코끼리가 줄고 있고 거기에 어느 절 도사라면서 머리로 돌을 깨고 만병통치약을 파는 약장수, 거기에 춤추는 도나스와 민요경창대회. 어디에나 벌려있는 판에서 제주넘는 난장이들 십여명을 보기는 아주 쉽습니다. 강릉단오제의 난장은 해마다 커지고 있는 추세인데 대규모의 경제행위를 가능케하여 경제활성의 기폭제 역할을 한다는 점에서 중요합니다.

3. 축제와 민속놀이의 기능

제의와 놀이와 난장, 이것이 바로 우리의 전통적인 축제의 모습입니다. 기록된 바 부족국가 시대부터 주야로 남녀가 한데 어울려 음주가무했다는

전통이 여기 살아있는 것입니다. 축제는 사람들을 한데 어울리게 하여 삶의 구속에서 해방시켜 마음껏 자유를 맛보게 합니다. 한치의 통도 허용치 않는 일상의 구속에서 벗어나 자유롭게 자신을 해방시키는 기능이 있는 것입니다. 그 뿐 아니라 참가자들은 집단적으로 인간의 내면세계가 확장되는 체험을 통해 공동체에 대한 긍지와 강한 소속감을 나누게 됩니다. 즉 우리가 각기 흩어져 있는 존재가 아니라 보다 큰 테두리 안에서 함께 사는 사람들이라는 소속감과 동질감을 갖게 되는 것입니다.

축제에서 가장 중요한 것은 마음껏 놀고 그렇게 노는 가운데 공동체 속에서의 자신의 위치를 확인하게 만드는 놀이입니다. 사람들은 진지하게 제의를 올리고 제의를 올리기 위해 단오제에 참가한다고 하지만 실상은 구청에서 소지 한장 올리는 것으로 자신의 신앙행위를 마감하는 것이 대부분입니다. 그리고는 곧장 놀이장으로 가서 여러가지 민속놀이를 즐기는 것입니다. 특히 집단적으로 이루어지는 민속놀이에 참가하는 경우 공동체 의식은 더욱 강화되기 마련입니다. 직접 놀이를 할 수 없는 경우에는 그것을 구경하는 것만으로도 같은 문화를 향유하고 있다는 만족감을 얻을 수 있는 것입니다.

우리는 요즈음 사라져가는 거의 모든 ‘우리문화’를 강릉단오제를 통해서 볼 수 있습니다. 이런 면에서 생각할 때 강릉단오제는 전통문화를 전승시키고 보급하는 중요한 통로 구실을 하고 있는 것입니다. 강릉을 비롯한 영동지역 사람들은 단오제를 통해 우리의 전통문화를 지키고 보급시켜왔으며 주민이 자발적으로 함께 하는 축제의 체험을 통해 무엇이 우리의 것인가를 흔들림없이 인식해 왔던 것입니다. 이러한 축제는 우리 모두가 하나라는 동질감을 회복시켜 자신이 전승하는 전통문화에 대한 자신감을 갖게하는 바 오늘날 현대인에게 가장 필요한 문화라고 하겠습니다.

민속놀이 집중탐구

- 탈 놀 이 -

1. **탈놀이는 어떻게
시작되었나**

2. **탈놀이에는 어떤
것들이 있나**

3. **탈놀이에서 나오는
대사의 형식은**

4. **탈놀이의 극적
전개방식은 어떠한가**

5. **탈놀이에서 나타난 민중
외식**

탈놀이는 사회풍자 회극입니다. 탈놀이는 사회적 불평등으로 빚어지는 현실적인 문제들을 비판적으로 제시합니다. 그러나 이러한 문제들을 드러내어 풍자하며 질서를 파괴하고 갈등을 조장하는데 탈놀이의 목적이 있는 것은 아닙니다. 오히려 탈놀이는 현실의 문제를 객관적으로 보여주고 그것을 해결하고 화합을 이루려는 성격의 놀이입니다. 이 점은 탈놀이가 대부분 세시풍속의 하나로서 즐거운 명절날 거행되었다는 사실에서 분명히 드러납니다. 해마다 일정한 시기에 탈놀이를 관습적으로 반복하여 거행함으로써, 단조로운 일상 생활에 활력을 주고, 평소에 쌓였던 갈등과 불만을 풀어 버리면서 새로운 기분으로 다시 생활을 영위할 수 있었습니다.

여기서는 탈놀이가 담고 있는 내용과 그 표현방식을 심도있게 분석해 봄으로써 우리 조상들의 삶 속에 배어있는 슬기와 재치를 함께 맛보도록 하겠습니다.

1. 탈놀이는 어떻게 시작되었나?

탈의 기능 중 가장 오래 된 것은 주술성입니다. 탈이 먼 옛날 제천의식에 사용되었던 점으로 보아 탈은 신앙적인 목적에서 점차 예능적인 목적으로 발전해 갔음을 알 수 있습니다. 탈의 종류는 벽사(잡귀를 물리침), 수렵, 영혼, 의술, 전쟁가면 등 다양한데, 탈놀이에 사용된 탈은 모두 예능적인 기능을 갖고 있습니다.

우리나라의 탈놀이는 부족국가 시대인 3세기경 농사를 시작하거나 추수할 무렵 행해졌던 부여의 영고, 예의 무천, 고구려의 동맹, 마한의 춘추제 등의 국가행사에서 이미 있었을 것으로 추측하고 있습니다.

그러나 현재와 같은 모습의 탈놀이가 언제 어떤 형태로 성립되었는가 하는 견해는 학자마다 다릅니다. 이러한 견해는 크게 다음과 같이 네 가지로 분류할 수 있습니다.

산대회에서 시작되었다

산대는 비단으로 장식한 산과 같이 높은 무대란 뜻인데 이 산대회에서 산대극이 생겨났고 이것이 지방으로 전파되어 각 지방의 탈놀이가 형성되었다고 봅니다. 산대회는 신라 이래 조선 중기까지 지속되었는데, 놀이의 시기나 목적 놀이판의 분위기에 따라 변화가 많았던 것으로 나타납니다.

신라시대의 팔관회와 고려시대의 연등회를 거행할 때 산대에서 노래를 하고 춤을 추며 다채로운 놀이를 벌였다고 합니다. 여러 기록을 참고할 때 고려시대까지의 산대회는 음악, 무용, 연극, 극예, 민속놀이 등을 묶은 무대공연이었습니다. 조선시대에 와서는 두 종류의 산대회가 나타나는데 줄타기, 방울받기, 땅재주, 불 토해내기, 만연어룡지희(탈춤의 일종), 무동

춤, 꿈놀이, 꼭두놀음, 솟대놀이, 사자춤, 호랑이춤, 만석중춤 등의 곡예와 각종 무용이 중심을 이루고 있는 규식지희와 남을 조롱하거나 희롱하던 고려시대 조희(調戲)의 전통을 이은 것으로 즉흥적인 재담이나 화술(話術)로서 어떤 사건이나 상황을 연출해 보이는 일종의 소극(笑劇)이었던 소학지희가 있었습니다.

산대희 기원설에 의하면 산대희는 신라, 고려, 조선을 경과하는 동안에 복잡 화려해졌고 공연도 빈번하였으나 인조 때 일단 중단되고 다시 영조 이후 국가적인 행사로는 폐지되자, 그 연희자 일부가 민간에서 산대놀이 즉 탈놀이를 시작했는데 이 연희자들이 지방으로 분산됨에 따라 각 지방의 탈놀이가 이루어졌다고 보고 있습니다. 탈놀이의 연기는 규식지희의 계승이고 대사는 소학지희에서 비롯되었다고 합니다.

기악에서 시작되었다

기악기원설에 의하면 백제인 미마지가 중국 남조의 오나라에서 배워 612년에 일본에 전했다는 기악이 탈놀이의 기원이라고 보고 있습니다. 기악은 절에서 불사(佛寺)공양의 무곡(舞曲)으로 연출되던 교훈극(敎訓劇)으로서 묵극(默劇)인데 기악은 소도구, 가면의 형태와 색깔, 인물의 역할, 무용극적 요소, 주제 등 그 내용이 양주별산대놀이나 봉산탈춤과 유사한 모습을 보입니다.

그러므로 이 설에 의하면 탈놀이는 처용무, 나례, 산대잡극과 무관하고, 서역계통의 가면극으로 사원극(寺院劇)이자, 불교 선전극이던 기악이 불교에 대한 풍자극인 부락극으로 바뀐 것일 뿐이라고 합니다.

제외에서 시작되었다

탈놀이가 제외에서 시작되었다는 입장은 풍요제의기원설과 무속제의기원설로 나뉩니다.

풍요제의에서 탈놀이가 시작되었다는 입장은 고대 이래로 농사가 잘 되라고 농민이 거행하던 농경의식인, 농악대 주도의 풍농굿에서 탈놀이가 시작되었다고 합니다. 마을굿에서는 다산(多産)과 풍요(豊饒)를 기원하는 여름과 겨울의 싸움을 볼 수 있는데, 탈놀이에서도 이같은 싸움을 찾을 수 있습니다. 노장과 취발이의 대결, 미알 할미와 돌머리집의 대결에서 생산력이 약한 늙은이가 쫓겨나고 생산력이 강한 젊은이가 승리하며, 젊은이로부터 새로운 생명이 탄생하는 모습을 보여 주는 것은 바로 농경의식에서 행했던 모의 주술적인 풍년을 기원하는 의식의 반영이라 할 수 있습니다.

무속제의기원설에 의하면, 농사를 마치고 신을 즐겁게 하려는 단순한 무당의 의식에서 점차 복잡한 가무가 발달하여 비로소 가무극이 발생했다고 합니다. 탈놀이의 첫과장에 고사장면이 있는 점, 미알할미의 죽음 후에 하는 뉘두리 등 무당과 관련된 내용이 많은 점이 좋은 예입니다.

최근에는 이 둘을 통합하여 탈놀이의 기원에 대한 매우 설득력 있는 견해가 제시되었습니다. 이 통합설에 의하면, 풍요제의와 샤머니즘은 각기 종교문화의 특수성을 따라 한 연극 장르 속에서 공존할 수 있다고 합니다. 그래서 한국의 탈놀이에서도 풍요제의적 요소와 샤머니즘적 요소가 함께 발견된다는 것입니다. 특히 한국의 샤머니즘은 애니미즘(자연계의 모든 사물은 생물이든 무생물이든 영혼을 갖고 있다고 하는 원시종교), 풍요제의, 자연숭배 및 제반 원시종교 현상을 포함하고 있기 때문에 탈놀이에도 샤머니즘적 요소로서 부정(不淨) 쫓는 행위, 영매(靈媒)상태(신령이

나 죽은자의 영혼과 의사소통을 할 수 있는 매개자)의 춤과 불을 이용한 곡예, 가면의 사용과 심리적인 정화, 벽사, 새 것과 낡은 것의 대결, 겨울과 여름의 싸움 양상이 보입니다.

실제적 목적에서 시작되었다

실제적 목적에서 시작되었다는 견해에 의하면 가면무용의 발생은 원시인이 짐승의 목소리를 흉내내거나 사냥하려는 짐승의 모피를 뒤집어쓰고 동물에게 접근하는 특수한 수렵 방식에서, 또는 호랑이나 곰 등을 숭배하는 토tem과 관련된 의식에서, 혹은 종족간의 전쟁에서 적을 위협할 실제적 목적 등에서 기인하였다고 봅니다.

2. 탈놀이에는 어떤 것들이 있나?

서낭제계 탈놀이

서낭제계 탈놀이를 놀았던 지역은 경북 안동의 하회와 병산, 경북 영양군 일월면 주곡동, 경북 예천, 경북 자인, 강원도 강릉 등입니다. 서낭제계통 탈놀이는 산대도감계통극에 비하여 놀이의 원초성과 종교성을 길게 풍깁니다. 이는 굿의 연극성이나 풍요를 기원하는 제의 속에서 연희적 양식이 발견되기 때문입니다.

하회별신굿 탈놀이

경북 안동군 풍천면 하회동에서 별신굿을 거행할 때 공연되던 탈놀이입니다. 소박하고 향토성이 짙은 내용이므로 흔히 농촌탈놀이의 대표로 꼽고

있습니다. 1928년의 별신굿을 마지막으로 전승이 끊겼다가 1970년대에 다시 복원되었습니다.

하회별신굿 탈놀이는 (1)강신, (2)무동과장, (3)주지과장, (4)백정과장, (5)할미과장, (6)파계승과장, (7)양반·선비과장, (8)혼례과장, (9)신방과장, (10)헛천굿, (11)당제로 구성되어 있습니다. 주지과장은 암수의 주지(사자)가 붉은 보자기를 온 몸에 쓰고 딱딱 소리를 내며 춤을 추는 벽사의 의식무입니다. 파계승과장은 중이 각시가 오줌 누는 모습을 보고 흥분하여 각시와 함께 춤추다가 결국 각시를 업고 달아나는 내용입니다. 양반·선비과장은 양반과 선비가 하인인 초랭이·이매와 함께 등장하여 지체와 학식을 자랑하다가, 소실역인 부네를 놓고 서로 자기가 차지하려고 삼각관계를 벌이는 내용입니다. 그리고 백정이 소불알을 들고 나와 양기를 돕는 데 좋다고 하자, 양반과 선비는 서로 사겠다고 덤비는 모습을 통하여 그 위선이 폭로 됩니다. 신방과장에서는 총각이 잠든 뒤 중이 각시의 도움으로 총각을 살해합니다. 헛천굿은 별신행사의 마지막 날인 음력 정월 15일에 잡귀들이 마을을 침범하지 못하게 굿을 하는 것입니다.

강릉관노탈놀이

강릉의 서낭굿인 단오제에서 공연되던 탈놀이입니다. 연희자들이 관노였기에 관노(官奴)탈놀이라고 합니다. 그래서 구한말 이후 전승이 끊겼다가 1970년대에 복원되었습니다. 원래는 대사가 있었던 듯하나, 현재 복원된 것은 무언극입니다.

강릉관노가면극은 (1)장자마리과장, (2)양반·소매각시과장, (3)시시딱딱이과장, (4)소매각시 자살소동과장, (5)양반·소매각시 화해과장으로 구성되어 있습니다. 처음에 장자마리가 포대자루같은 가면을 온 몸에 쓰고 놀이를 시작합니다. 다음에 양반과 소매각시가 등장하여 서로 사랑을 나눕

니다. 이어서 시시딱딱이가 등장하여 양반과 소매각시의 사랑에 질투를 느끼고 훼방을 놓습니다. 시시딱딱이는 소매각시를 희롱하며 출추기를 요구하다가 거절당하는데, 양반은 소매각시가 시시딱딱이와 놀아난 것으로 오해합니다. 그래서 소매각시가 자신의 결백을 증명하기 위해 양반의 긴 수염에 목을 매어 자살하는 소동을 벌이나, 양반의 용서로 서로 화해하며 끝을 맺습니다.

산대놀이

산대놀이는 서울 및 서울 인근의 경기도에서 전승되던 탈놀이입니다. 원래 예오개(아현동), 큰 고개(大峴:만리재), 녹번, 구과발, 사직골, 노랑진, 퇴계원 등에 본산대(本山臺)놀이가 있었다고 하나, 지금은 전하지 않습니다. 대신에 큰 고개 또는 녹번리의 산대놀이를 배워왔다고 하는 양주 별산대놀이와, 구과발 본산대에서 배워왔다는 송파산대놀이가 현재 전승되고 있습니다.

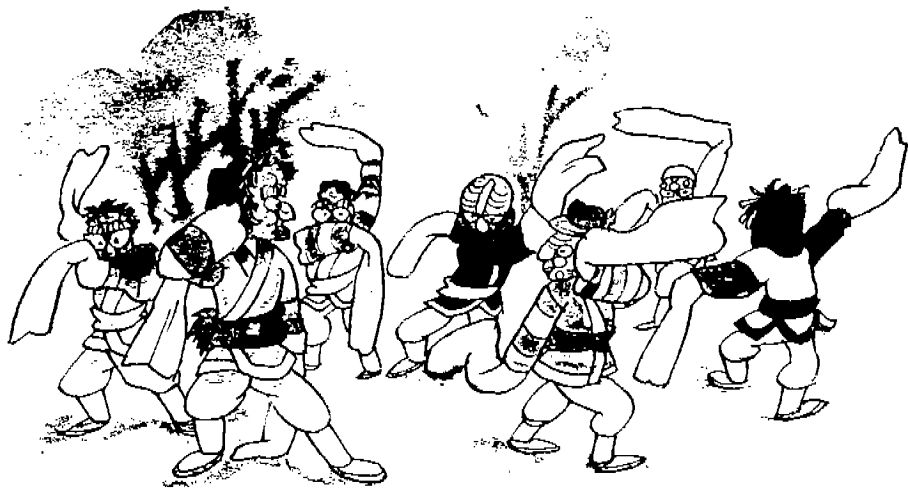
이중 양주별산대놀이는 (1)상좌춤과장, (2)옴중과장, (3)옴·목중과장, (4)연잎·눈끔쩍이과장, (5)팔목춤과장, (6)애사당놀이, (7)노장과장, (8)말뚝이과장, (9)취발이과장, (10)샌님과장, (11)신할애비과장으로 구성되어 있습니다. 대체로 내용이 봉산탈춤과 유사하지만 옴중, 연잎, 눈끔쩍이, 애사당은 봉산탈춤에는 없는 인물들입니다. 옴중은 얼굴에 옴이 오른 중입니다. 연잎과 눈끔쩍이는 고승으로 그들의 눈살을 맞으면 생물체가 죽기 때문에 얼굴을 가리고 등장하여 목중들과 옴중을 혼내 줍니다. 애사당은 창부로서 법고춤을 추며 목중을 유혹합니다.

해서탈춤

황해도 일대의 탈놀이를 해서(海西)탈춤이라고 부릅니다. 해서탈춤은 1930년대까지만 해도 봉산, 사리원을 중심으로 하여 그 동쪽지대인 기린, 서흥, 평산, 신계, 금천, 수안, 북쪽지대인 황주, 서쪽지대인 안악, 은륜, 재령, 신천, 송화, 그리고 남쪽지대인 강령, 웅진, 연백, 해주 등지에서 전승되고 있었습니다. 해서탈춤은 가면, 의상, 춤사위, 대사의 유형으로 보아 기린, 서흥, 봉산, 재령, 신천, 안악 등지의 탈춤을 대표하는 봉산탈춤형과, 웅진, 강령, 해주 등지의 탈춤을 대표하는 해주탈춤형으로 크게 나눌 수 있습니다. 봉산탈춤형의 가면은 기본 재료인 종이를 잘 활용하여 형태나 색채 면에서 조형감각이 뛰어나며, 팔목중탈과 취발이탈은 비사실적인 귀면형(鬼面型)으로 요철(凹凸) 굴곡이 심합니다. 그러나 해주탈춤형은 사실적인 인물탈로 요철이나 흑이 없고 눈망울만 큼니다. 봉산탈춤형의 기본 의상은 좌청(左靑), 우홍(右紅)의 원동에 초록색 소매를 단 등거리를 나삼 위에 입은 후 붉고 푸른 띠를 맵니다. 그러나 해주탈춤형은 주로 회색의 칩배 장삼을 입는데, 소매는 팔을 내리면 땅에 닿을 정도로 깁니다. 봉산탈춤형의 춤사위는 장삼 소매를 휘어잡고 뿌리거나 한삼을 경쾌하게 휘뿌리면서 두 팔을 빠른 사위로 굽혔다 폈다 하는 깨끼춤이 기본입니다. 그러나 해주탈춤형의 춤사위는 느린 사위로 긴 소매를 고개 너머로 휘두르는 동작이 기본입니다.

북한에서는 1960년대 중반 이후 그들의 문화정책에 의해 해서탈춤의 전승이 단절되었다가, 1988년 무렵부터 다시 봉산탈춤을 복원하여 공연하고 있습니다. 그러나 남한에서는 월남한 연희자들에 의해 봉산탈춤, 강령탈춤, 은륜탈춤이 계속 전승 되어 왔습니다.

이중 봉산탈춤은 (1)상좌춤과장, (2)팔목중과장, (3)사당·거사과장,



(4)노장과과장(노장춤·신장수춤·취발이춤), (5)사자춤과장, (6)양반과장, (7)미얄할미과장으로 구성되어 있습니다. 상좌춤은 네 명의 상좌가 등장하여 대사는 하지 않고 춤만 추는데, 사방신(四方神)에 대한 종교적 기원 또는 놀이를 시작하는 벽사의 의식무적 성격을 띠고 있습니다. 목중과장은 여덟 명의 목중이 한 명씩 차례로 등장하여 신나게 춤을 추는데, 둘째 목중부터 여덟째 목중까지는 춤과 함께 긴 대사를 낭송조로 읊습니다. 이들의 대사는 대부분 기존가요에서 빌어온 것으로서, 풍류적인 내용을 담고 있습니다. 사당·거사과장은 사당과 거사들이 서도잡가를 부르며 신나게 노는 내용입니다. 노장과과장에서는 처음에 목중들이 노장을 “호린 날씨·용기짐·숫짐·대망이”로 비유하며 희롱합니다. 다음에 신장수가 원승이를 데리고 등장하여 노장과 소무에게 신을 팔고, 노장의 위협에 신값도

못 받고 도망잡니다. 이어서 풍류남아인 취발이가 등장하여 노장을 내쫓고, 소무를 금전으로 유혹하여 차지한 후 이들을 낚습니다. 사자과장에서 사자가 타락한 팔목종을 벌 주기 위하여 등장하는데, 팔목종이 잘못을 뉘우치고 회개하자 신나게 춤을 추고 퇴장합니다. 양반과장은 말뚝이가 양반 삼형제를 모시고 나온 후 거들먹거리며 위엄을 부리는 양반에게 복종하는 체하면서 욕하는 방식으로 양반을 풍자하는 내용입니다. 미알할미과장에서는 난리통에 헤어져 서로 찾아다니던 미알과 영감이 어렵게 상봉한 후 바로 싸움을 벌이는데, 영감은 첩인 돌머리집을 데리고 온 까닭에 미알을 내쫓기 위해 부당하게 박대합니다. 이에 싸움이 격화되어 마침내 미알이 영감에게 맞아서 죽게 되고, 무당이 등장하여 미알을 좋은 곳으로 보내기위한 진오귀굿을 거행합니다.

야유와 오광대

경남에서 낙동강을 중심으로 동쪽 지역에서 전승되어온 탈놀이를 야유(野遊)라고 부르고, 서쪽 지역에서 전승되어온 탈놀이를 오광대(五廣大)라고 부릅니다. 야유는 들놀음이라고도 부르는데, 동래, 수영, 부산진 등지에서 전승되었습니다. 광대는 다섯 광대가 나오기 때문에 또는 다섯 과장으로 구성되어 있기 때문에 오광대라고 하는데, 초계, 신반, 통영, 고성, 가산, 마산, 진동, 가락, 거제, 진주, 산청, 김해, 학산, 도동, 서구, 남구 등지에서 전승되었습니다.

야유와 오광대의 발생지는 낙동강변인 초계 밤마리(경남 합천군 덕곡면 울지리)라고 전합니다. 밤마리에서는 대광대패라는 유랑예인집단이 여러 공연물 가운데 하나로 수시로 탈놀이를 놀았습니다. 1930년대까지만 해도 상당수의 야유와 오광대가 전승되고 있었으나 모두 전승이 단절되었다가,

현재는 동래야유, 수영야유, 통영오광대, 고성오광대, 가산오광대만이 60년대부터 복원되어 전승되고 있습니다. 야유와 오광대는 헤서탈춤이나 산대놀이와는 다른 유형의 독자성과 고풍스러운 향토성을 질게 보여 줍니다. 그리고 탈놀이 전체가 말뚝이놀이로 인식될 정도로 말뚝이의 비중이 크게 나타납니다.

이중 수영야유는 (1)양반과장, (2)영노과장, (3)할미·영감과장, (4)사지춤과장으로 구성되어 있습니다. 이중 영노과장은 야유와 오광대에만 있는 과장입니다. 영노는 양반을 아흔아홉명 잡아 먹고 한 명만 더 잡아 먹으면 하늘로 올라간다는 가상의 동물로서 양반을 혼내 줍니다.

가산오광대는 (1)오방신장무과장, (2)영노과장, (3)문둥이과장, (4)양반과장, (5)충과장, (6)할미·영감과장으로 구성되어 있습니다. 오방신장무는 동, 서, 남, 북, 중앙의 오방위를 맡은 다섯 신장이 나와서 추는 춤으로서 벽사의 의식무입니다. 영노과장은 수영야유와 유사합니다. 문둥이과장은 다섯 명의 문둥이가 나와 장타령도 부르고 투전이라는 노름을 하며 노래 부르는 내용입니다.

남사당패의 덧뵈기

유랑예인집단인 남사당패가 공연하는 종목 중의 하나인 덧뵈기는 양주 별산대놀이나 봉산탈춤과 유사한 내용의 탈놀이입니다.

사자놀이

함경도에서는 함남의 북청, 함주, 정평, 영흥, 흥원, 함북의 경성, 명천, 무산, 종성, 경원 등지에서 사자놀이를 놀았다고 합니다. 이중 북청(北靑)

사자놀이가 함경도의 사자놀이를 대표합니다. 다른 지역 탈놀이에 비해 연극적인 요소가 빈약한 춤 위주의 놀이입니다. 북한에서는 사자놀이의 전승이 단절되었으나, 남한에서는 월남한 연희자들에 의해 계속 전승되어 왔습니다.

북청사자놀이는 (1)애원성춤, (2)사당·거사춤, (3)무동춤, (4)꼭추춤, (5)칼춤, (6)사자춤(초장/중장/말장)으로 구성된 가면극으로서, 놀이 전체가 춤 위주로 되어 있습니다. 대사는 오직 양반과 꼭쇠(하인역)가 춤을 불러들이기 위해 할 뿐입니다.

3. 탈놀이에 나오는 대사의 형식은?

탈놀이의 대사는 민중의 일상생활에서 전승되는 풍부한 구어를 그대로 쓰고, 사투리, 비속어, 외설어, 신소리와 말재롱, 속담, 관용적 표현, 옛 고전의 인용 등이 자주 사용됩니다. 탈놀이의 대사는 일상적 대화와는 달리 그 속에 일정한 운율이 있고, 기존 가요의 사설이 많이 포함되어 있으며, 반복법이 빈번하게 쓰이고 있습니다. 짧은 대화로 말할 때는 일상회화와 비슷하게 말하지만, 긴 대화를 말할 때는 일상회화보다는 좀 길게 율격을 맞추면서 낭송조에 가깝게 말합니다.

탈놀이 대사에는 사투리가 많이 쓰이고 있습니다. 신분적 상하관계를 무시하고 내뱉는 비속어와 외설어는 성행위의 묘사나 근친상간의 성의 개방과 함께 기존 문화에 대한 반항정신의 표현입니다.

신소리와 말재롱은 탈놀이 대사의 전반에서 두루 발견되는 언어 표현방식입니다. “아 그놈 벽센 말 한마디 하는구나. 柳柳井井花花 柳柳井井花花 야? 그것 유유평정화화라니, 아! 알었다. 버들버들 우물우물 꽃꽃이 죽었던 말이구나.” (봉산탈춤 일곱째 목중), “너는 도(道)가 한층 낮으니 나

무어미타불이지만, 나는 도가 한층 높아 나무할미타불.”(양주별산대 말뚝이), “봉옥을 당해도 적잖이 한 섬쫘은 받을 곁세.”(수영야유 차양반) 등 신소리와 말재롱은 소탈한 웃음을 자아내는 해학적 소어(笑語)로서 탈놀이의 놀이적 특징을 잘 보여 줍니다.

관용적 표현은 ‘무른 메주 밍뚝’ ‘셋별같은 요강’ ‘삼털같은 칼담배’ ‘칠년대한 가뭇날에 빗발같이’ ‘구년홍수 대홍수에 햇발같이’(봉산탈춤) ‘적반하장’ ‘맹물은 아니구나’ ‘안수해 접수화 해수혈’(양주별산대) ‘맹상군의 눈썹체로’ ‘말 잘 하는 앵무새’ ‘춤 잘 추는 학두루미’(수영야유) 등 도처에서 쓰이고 있습니다.

옛 고전으로 주문왕과 강태공, 소부·허유, 삼고초려, 홍문연, 오자서, 백이·숙제, 변려 등과 얽힌 내용을 인용하였는데, 이는 한시구와 함께 대부분 12가사, 잡가, 사설시조, 시조, 판소리 가요, 판소리 단가 등 기존 가요에 있는 사설을 차용한 것입니다.

특히 등장인물의 대사가 긴 경우는 앞부분에 사건이나 장면을 묘사하거나 극의 분위기를 조성하는 내용의 사설을 늘어놓고, 그 뒤에 자기의 의사를 표현하는 형식으로 되어 있는데, 이 때 앞부분의 대사는 주로 기존 가요에서 차용하는 경우가 많습니다.

[죽장 짚고 망해 신어 천리강산 들어가니 폭포도 장이 쫘다라는 여산이 여계로다. 비류직하삼천척(飛流直下三千尺)은 옛말로 들었드니, 의식은하락구천(疑是銀河落九天)은 과연 허언이 아니로다. 운하석경(銀河石徑) 좁은 길로 인도한 곳 내려가니, 사호선생 바둑 두고 소부는 무삼 일로 소 고삐를 거슬리고, 허유는 어이하여 팔을 걷고 귀를 쫓고 앉아 있고, 소리 좇아 내려가니] 풍류정이 분명키로 한번 놀고 가려던. 쉬-

(봉산탈춤 여덟째 독중)

위의 []부분은 판소리 단가인 <죽장망해>의 일부입니다. 여덟째 목중은 탈판이 풍류가 많은 곳이기에 한번 놀고 가겠다는 말을 하기 위해, 풍류적 내용을 담고 있는 가요를 먼저 제시하는 것입니다.

한편 탈놀이에는 처음에 엄숙하거나 우아한 말을 해 놓고, 이어서 비속하거나 모순에 찬 말을 해서 앞의 말을 급격히 뒤집어 엮는 형식으로 된 대사가 자주 사용됩니다.

양반 나오신다. 양반이라거나 노론·소론·이조·호조·육당 다 지내고,
삼정승 육판서 다 지낸 퇴로재상으로 계신 양반인 줄 아지 마시오. 개잘랑
이라는 양자에 개다리 소반이라는 반자 쓰는 양반이 나신단 말이요.

(봉산탈춤 말뚝이)

위는 하인인 말뚝이가 양반의 등장을 관중에게 알리는 말인데, 먼저 엄숙한 말을 하고 이어서 양반을 급격히 우스꽝스러운 존재로 비하시킴으로써 풍자의 효과를 거두고 있습니다. 이는 단순한 풍자가 아니고, 비속어 외설어의 적절한 구사에 의하여 민중의 불만이나 울분을 해소하는 정화기 기능도 합니다.

대사의 형식에는 반복의 형식도 있습니다. 동일한 대사를 반복하기도 하지만, 다음 인용문과 같이 일정한 서술방식과 운율을 반복하기도 합니다.

(산아위청으로) 절절 절시구, 절절 절시구, 지화자자 절시구. 어디를 갔나. 어디를 갔나. 우리 영감 어디를 갔나. (1)기산영수 별전곤 소부 허유 따라갔나. 채석강 명월야에 이적선 따라갔나. 적벽강 추야월에 소동과 따라갔나. (2)우리 영감 찾으려고 일원산서 하루 자고, 이강경이에서 이틀 자고, 삼부조서 사흘 자고, 사법성서 나흘 자고. (3)삼국적 유현덕(劉玄德)이 제갈공명(諸葛孔明) 찾으려고 삼고초려(三顧草廬) 하든 정성

(精誠), 만고 성군 주문왕이 태공망(太公望) 찾으려고 위수양(渭水陽)에
가든 정성, 초한적 항적이가 범야부 찾으라고 기고산(祁高山) 가든 정성,
이런 정성 저런 정성 다 부려서, 강산천리를 다 다녀도 우리 영감을 못
찾겠네.

위는 미알할미가 전쟁통에 헤어진 영감을 찾으려고 부르는 노래입니다.
그런데 대사 가운데 (1)(2)(3)의 구성방식이 주목됩니다. (1)은 “어디에
누구를 따라갔나”, (2)는 “어디서 몇일 자고”, (3)은 “누가 누구를 찾으
려고 가든 정성”이라는 서술방식을 반복하며 새로운 내용의 사설을 계속
삽입하고 있습니다. 그 결과 미알이 영감을 얼마나 애타게 찾아다녔는지를
잘 보여 줍니다. 이런 반복의 형식은 탈놀이의 대사에서 흔히 발견되는데,
일정한 서술방식과 운율에 유사한 내용의 사설을 거듭 제시함으로써 울동
감을 조성하고, 표현하고자 하는 내용을 효과적으로 전달하고 있습니다.

대사의 형식에는 노장이나 소무처럼 무언(無言)이 있는가 하면, 취발이
처럼 일인다역(一人多役)도 있습니다. 대사의 여러 가지 형식은 모두 민
중생활의 반항적인 어법을 과장해서 나타낸 것입니다. 상대방은 무시하고
혼자 지껄여대거나, 상대방을 앞에 두고 자문자답하거나, 상대방의 정체를
이미 알고 있으면서도 계속 질문을 던지거나, 일인다역으로 말을 하거나,
겉으로는 복종하는 체하면서 욕하는 등의 어법은 민중의 주장을 효과적으
로 표현합니다.

4. 탈놀이의 극적 전개방식은 어떠한가?

싸움의 형식

탈놀이에 등장하는 인물들은 지나는 길에 놀다 가려고 또는 극을 구경하러 나왔다고 말합니다. 이는 어떤 인물이 등장한 이유를 따로 설정할 필요가 없게 하고, 사건의 전개를 간결하면서도 선명하게 합니다.

등장인물은 탈판에 나오자마자 자세한 설명 없이 바로 상대방과 티격태격하며 싸움을 벌입니다.

영감 : 어허어 이년 나를 찾아들로 망신 주었지. 이년을 만나면 씹 중방을 꺾어 놓겠다. 옷 중방은 우툴우툴하니 본대머리에 품잠 파주고 아랫 중방은 비끈미끈하니 골패짝 만들 밖에 없구나. (미알을 때린다.)

미알 : 오래간만 만나서 사람을 왜 이리 치는가. 사람을 치는 것이 인사란 말인가.

영감 : 이년이 무얼 잘 했다고 이 지랄이야. 잔말 말고 가만 있거라.
(하며 또 때린다.) (봉산탈춤 미알과장)

위는 영감과 미알할미가 오랫동안 찾아 헤매다가 상봉했음에도 불구하고, 만나자마자 티격태격하며 싸우는 모습입니다. 이외에 노장과 팔목중의 티격태격, 노장과 소무 사이에 성(性)적 갈등을 두고 일어나는 티격태격, 노장과 신장수 사이에 신을 사고 팔며 벌어지는 티격태격, 미색을 차지하려고 싸우는 노장과 취발이의 티격태격, 취발이와 아이 사이의 화기로운 티격태격, 양반과 말뚝이 사이의 신분적 갈등 때문에 일어나는 티격태격, 영감과 할미의 티격태격, 할미와 첩의 티격태격, 사자와 마부의 티격태격,

영노와 양반의 티격태격 등 탈놀이의 도처에서 등장 인물끼리 티격태격하는 모습이 보입니다. 이러한 티격태격 가운데 일부는 장난끼 어린 것도 있지만, 대부분은 심각한 싸움으로 발전합니다.

탈놀이의 도처에서 발견되는 싸움의 양상은 다양하지만, 그 기본적인 구조는 싸움형태의 곳에서 유래합니다. 싸움 형태의 곳은 농사가 잘 되게 하기 위해서 거행되는데, 누가 이기고 지는가에 따라서 농사의 풍흉이 결정된다고 보통 믿습니다. 줄다리기나 고싸움의 경우에는 암줄을 당기는 편이 이겨야 풍년이 든다고들 합니다. 경북 영양 주곡동의 서낭굿에서는 주곡동의 여서낭과 인근 마을인 가곡동의 남서낭이 농악대와 함께 서로 싸워 승부를 겨룹니다. 두 마을 서낭대에 각기 늘어뜨린 형겅(서낭치마)이 바람에 날려 휘감기면 부부 서낭이 성행위를 하는 것입니다. 이 때 여서낭의 서낭치마는 붉은 색이고 남서낭의 서낭치마는 검은 색인데, 전자는 농사를 지을 수 있는 계절인 여름을 상징하고 후자는 농사를 지을 수 없는 계절인 겨울을 상징한다고 볼 수 있습니다. 풍요와 생산할 수 있는 계절임을 상징하는 여름이 생산할 수 없는 계절임을 상징하는 겨울을 이기는 모습은 노장과 취발이, 양반과 말뚝이, 할미와 첩인 돌머리집 등의 싸움에서 그대로 발견됩니다. 늙고 무기력한 노장과 소무의 결합에서는 생산이 없었으나, 젊고 활기 찬 취발이가 소무를 차지하자 아이를 출산하는 것은 겨울과 여름의 싸움에서 여름이 승리하는 모습으로 자연의 풍요를 가져오기 위한 모의적인 성행위와 통하고 있습니다.

반복의 형식

탈놀이에는 단어의 반복, 어구의 반복, 문장의 반복, 단락 구조의 반복이 있습니다. 이중 단락 구조의 반복은 극적 전개에서 중요한 기능을 담

당하고 있습니다.

춤

- (1) 말뚝이 : 양반 나오신다아!
- (2) 말뚝이 : 개잘량이라는 양자에 개다리 소반이라는 반자 쓰는 양반이 나오신단 말이요.
- (3) 양 반 : 이눔 뭐야아!
- (4) 말뚝이 : 이생원네 삼형제분이 나오신다고 그리 하였습니다.
- (5) 양 반 : 이생원이라네.

춤

봉산탈춤 양반과장은 위의 단락구조를 모두 일곱 번 반복하는 형식으로 구성되어 있습니다. 대사 부분 내의 구조는 거의 일정합니다. (1)은 양반의 위엄을 나타내고, (2)는 양반의 위엄을 파괴하는 말뚝이의 항거이고, (3)은 말뚝이를 꾸짖는 양반의 호령이고, (4)는 말뚝이의 변명이며, (5)는 변명을 듣고서 납득해 양반이 안심하는 모습입니다.

이러한 단락구조의 반복으로 인하여 양반과장의 주제를 선명하게 전달하고, 놀이의 흥을 돋우어 줍니다. 그리고 양반과 말뚝이가 사방을 둘러보며 동일한 단락구조의 반복 속에 유사한 내용을 거듭 제시하기 때문에, 원형으로 된 탈판에서 대사의 전달이 한 방향으로 치우치는 것을 막을 수 있는 매우 효과적인 극적 형식입니다. 단락의 반복은 등장인물 일동이 어울리어 춤을 추는 대목에서 하나의 매듭을 짓는데, 춤대목은 등장인물의 대립으로 인해 생긴 관중의 긴장을 풀어 줍니다.

춤대목은 극의 진행과정에서 생긴 긴장을 이완시키면서 관중과 연희자의 흥을 돋우어 주며, 단락을 연결시키는 기능을 합니다. 탈놀이에서 춤대목이 없는 반복적인 단락의 구성은 불가능하다고 할 수 있을 만큼, 춤대

목은 탈놀이에서 매우 중요합니다.

이외에도 반복의 형식은 자주 사용됩니다. 봉산탈춤의 경우 팔목중과장에서 여덟명의 목중이 차례로 등장했다가 퇴장하는 방식, 미알과장에서 영감과 할미가 각기 동일한 방식으로 약사와 대화를 나누면서 상대방의 차림새를 말하며 찾아다니는 방식 등을 찾아볼 수 있습니다.

정체확인형식

반복의 형식에는 등장인물이 상대방의 정체를 여러 번 반복하여 확인하는 방식도 있습니다. 팔목중들의 노장 정체확인, 신장수의 원숭이 정체확인, 취발이의 노장 정체확인, 마부의 사자 정체확인, 영노와 비비의 양반 정체확인 등 탈놀이의 도처에서 발견됩니다.

다음 인용문은 취발이가 노장의 정체를 확인하는 장면입니다.

취발이 : 아 잘은 맞는다. 이, 이게 뭐람. 나라는 인간은 한창 소년시절에도 맞어본 일이 없는데, 아 이거 또 맞었구만. (노장을 쳐다보며) 아 원, 저거 뭐람. 오오 이제 내가 알겠다. 저기 거뭇거뭇한 것도 보이고 또 번득번득한 것도 보이고 히뚱히뚱한 것도 보이고 저 번들번들한 것도 보이는 것을 본즉 아마도 금인가 보다. 이 금이란 말이 당치 않다. 육출기계(六出奇計) 진평(陳平)이가 황금 삼만냥(黃金三萬兩)을 초군중(楚軍中)에 흘렸이니 거 금이란 말도 당치 않다. 그러면 옥인가? (노장한테로 한발 가까이 가서) 너 옥이여든 옥에 (의) 내력을 들어 봐라. 홍문연(鴻門宴) 높은 잔치 범증이 깨친 옥이 옥석이 구분(俱焚)이라, 옥과 돌이 다 탔거든 옥이란 말도 당치 않다. 그러면 귀신이나. (노장에게로 한발 더 나간다.) 너 귀신이여든 귀신에 내력을 들어 봐라. 백

주청명(白晝淸明) 밝은 날에 귀신이란 말이 당치 않다. 그러
든 네가 대명이나? (봉산탈춤 노장과장)

취발이가 노장을 금, 옥, 귀신, 대망이로 비유하며 노장에게 계속 정체를 묻고 있습니다. 그러므로 반복에 의한 율동감이 조성되고 있으며, 관중의 흥미를 유발하고 있습니다. 또한 상대방을 앞에 두고 계속 질문을 던지면서 자신이 답하는 방식을 통하여, 해학적인 장면을 연출하고 있는 점도 재미있습니다.

봉산탈춤 제4과장과 강령탈춤 제10과장에서 노장은 목중들에 의해 “흐린 날씨, 웅기집, 숯집, 대망이”로 풍자됩니다. 봉산탈춤 제4과장의 원숭이, 제5과장에서의 사자의 정체확인 또한 반복에 의한 율동감, 해학미가 있고, 호기심을 자극하며, 긴장감을 고조시키면서 흥미를 유발하고 있습니다.

야유와 오광대의 영노과장이나 비비과장에서는 양반 아흔아홉을 잡아먹고 하나만 더 잡아먹으면 하늘로 올라간다는 영노와 비비가 나타나서 양반을 잡아먹으려고 위협합니다. 다급해진 양반은 자기는 양반이 아니라고 부인하면서 “쇠몽치, 그림자, 똥, 구렁이, 뱀, 올챙이” 등으로 둘러댁니다. 그러므로 영노과장이 진행됨에 따라서 양반의 권위와 체통은 여지없이 무너집니다.

극중장소와 공연장소는 일치하지 않는다.

탈놀이는 극중장소와 극중시간 등 무대상의 사실적인 면에 구애받지 않기 때문에, 극의 진행이 용이하게 이루어집니다. 탈놀이에는 무대 장치가 없기 때문에 극중장소를 나타내려면 대사와 몸짓으로 나타낼 수밖에 없습니다.

니다. 따라서 장면은 자유로이 전환될 수 있습니다.

취발이 : 마침 이곳에 당도하니 산천은 험준하고 수목은 진잡한데 중
천에 뜬 솔개미란 놈이 나를 고기덩이로 알고 이놈이 휘익 저놈도 휘익
아마 나를 회롱하나 보다. (봉산탈춤 · 노장과장)

여기의 극중장소는 숲속입니다. 그러나 산천이나 수목을 나타내는 무대
장치가 없습니다. 취발이의 말을 통해서 알 수 있을 뿐입니다.

탈놀이는 극적 갈등을 효과적으로 표현하기 위해 동시적 진행을 사용하
기도 합니다. 이는 공연장소와 극중장소가 서로 일치하지 않기 때문에 가
능합니다. 통영오광대 영감 할미과장의 탈판에서는 서로 멀리 떨어져 있는
영감과 할미를 동시에 보여줍니다. 공연장소에서의 거리는 몇 미터 정도에
불과하지만, 극중장소에서의 거리는 아주 멀기 때문에 영감과 할미는 서로
전혀 모르고 있습니다. 이 동안에 관중은 둘을 한눈에 봅니다. 한눈에 보
면서 둘을 대조합니다. 소실을 데리고 즐기는 영감과 영감을 찾아다니는
가련한 할미가 한꺼번에 제시되기 때문에 극적 갈등은 처음부터 날카롭게
부각됩니다. 동시적 진행은 갈등관계에 있는 쌍방을 날카롭게 대조시키는
효과적인 방식입니다.

5. 탈놀이에 나타난 민중의식

탈놀이는 사회풍자 희극입니다. 탈놀이는 사회적 불평등으로 빚어지는
현실적인 문제들을 비판적으로 제시합니다. 등장인물의 명칭부터 각 과장
에서 다루고자 하는 주제를 암시하고 있습니다. 노장, 소무, 신장수, 양반,
말뚝이, 영감, 할미 등 신분이나 부류를 나타내는 명칭이 대부분이고, 구

체적인 개인의 이름은 드뭅니다. 명칭을 통하여 탈놀이에서 다루는 것이 등장인물 개인의 문제가 아니라 신분이나 계층·부류 사이의 문제라는 것을 알 수 있습니다.

그러나 이러한 문제들을 드러내어 풍자하며 질서를 파괴하고 갈등을 조장하는데 탈놀이의 목적이 있는 것은 아닙니다. 오히려 탈놀이는 현실의 문제를 객관적으로 보여주고 그것을 해결하고 화합을 이루려는 성격의 놀이입니다.

이 점은 탈놀이가 대부분 세시풍속의 하나로서 즐거운 명절날 거행되었다는 사실에서 분명히 드러납니다. 탈놀이는 대부분 정월 보름이나 오월 단오에 거행되었습니다. 정월 보름이나 단오는 탈놀이, 줄다리기, 차전놀이, 햇불싸움, 지신밟기 등 집단적인 민속놀이를 거행하며 잡귀를 물리치고 풍농을 빌면서, 지역 주민들 사이의 지연적(地緣的) 유대감도 강화하여 단결과 화합을 도모하던 특별한 절기입니다. 그러므로 탈놀이는 명절을 맞이하여 한 마을에 사는 다양한 주민들이 서로의 갈등을 해소하고 단결과 화합을 도모하고자 하는 측면에서 벌인 세시풍속의 하나로 볼 수 있습니다. 해마다 일정한 시기에 탈놀이를 관습적으로 반복하여 거행함으로써, 단조로운 일상생활에 활력을 주고, 평소에 쌓였던 갈등과 불만을 풀어 버리면서 새로운 기분으로 다시 생활을 영위할 수 있었습니다.

탈놀이의 주제를 흔히 (1) 벽사의 의식무, (2) 파계승에 대한 풍자, (3) 양반계급에 대한 모욕, (4) 일부(一夫) 대 처첩의 삼각관계와 서민생활의 곤궁상으로 지적합니다.

그러나 탈놀이의 주제를 비판과 풍자로 설명하는 것은 탈놀이에 나타나는 극적 행위의 의미를 단편적으로 본 것에 불과합니다. 따라서 탈놀이의 주제를 정확하게 파악하기 위하여, 등장인물 사이의 갈등구조에 입각해서 대립의 양상과 풍자의 의미를 살펴 봅시다.

노장과과장에서 목중들은 노장의 제자임에도 불구하고 숭고한 노장을 비속한 노장으로 격하시켜 흥미거리로 삼습니다. 목중들은 모든 것을 호기심의 대상으로만 여깁니다. 호기심과 흥미의 대상은 노장이 원래 가지고 있던 성격인 초월적 무관심과는 반대로 세속적인 면입니다. 무엇에나 무관심한 듯 하던 노장은 소무의 등장으로 완전히 변모합니다. 소무에 대한 성적 관심 때문에 부르르 떨며 소무를 차지하기 위해 온갖 수단을 동원합니다. 불교의 상징인 염주를 소무에게 사랑의 선물로 주었을 때, 소무가 그것을 받아들이자 기뻐서 흥겹게 춤을 춥니다. 이는 자기를 상실한 자의 행동이 아니고 삶의 보람을 발견한 자의 환호입니다. 이에 더 나아가 노장은 신장수의 신값을 떼어먹고 오히려 신장수를 위협하여 쫓아버릴 수 있을 정도로 생활능력을 갖게 됩니다. 이와 같은 노장의 전환은 잠재되어 있던 내적 갈등의 노출입니다. 새로운 생활의 기쁨을 발견한 노장은 소무를 빼앗으려는 취발이와 격렬한 싸움을 벌입니다. 취발이는 돈이 많고 무엇이든지 차지하기 위해 싸우는 인물로, 방탕하면서도 투쟁적입니다. 결국 취발이는 노장을 힘으로 내어쫓고, 금전으로 소무를 유혹하여 차지한 후 아들을 낳습니다. 이러한 내용에서 노장과과는 초월적인 관념론의 허무함을 비판하고, 목중이나 취발이가 지닌 세속적 사고의 중요성을 내세운다는 사실을 확인할 수 있습니다.

여러 탈놀이에서 공통적으로 발견되며, 가장 내용이 풍부하고 효과적인 양반 풍자의 방식은 말뚝이라는 민중적 항거의 전형적 인물에 의하여 진행됩니다. 양반이 하는 일이라고는 심심풀이로 시를 짓거나 지체를 자랑하거나 하인인 말뚝이를 불러 꾸짖는 것밖에 없습니다. 말뚝이는 양반에게 형식적으로는 복종하는 체하면서, 실질적으로는 양반들을 우스꽝스러운 바보로 비하시킵니다. 말뚝이는 “양반 나오신다. 아! 양반이라고 하니가 노론 소론 호조 병조 옥당을 다 지내고 삼정승 육판서를 다 지낸 퇴로재상으로 계신 양반인 줄 아지 마시오. 개잘량이라는 양자에 개다리 소반이라

는 반자 쓰는 양반이 나오신단 말이요.”하고, 양반의 어법을 흉내내며 뜻을 뒤집는 패로디를 자주 사용하기에 풍자는 더욱 효과적입니다. 양반과장은 양반의 신분적 특권을 비판하고, 말뚝이로 집약되는 민중의 활력을 고취키 위해서 민중을 억압하는 봉건적 특권은 철폐되어야 한다는 주장을 펴고 있습니다.

영감 할미과장에서 영감과 할미는 난리가 나서 헤어져 서로 찾아다니다가 오랫동안 만나게 됩니다. 그러나 만나자마자 영감은 부당하게 할미를 박대합니다. 이 때 영감의 첩이 등장하면서 싸움이 격화되어 마침내 할미가 죽게 됩니다. 할미의 가련한 신세를 통하여 여성에게 가해지는 남성의 부당한 횡포를 고발하고, 사회적 모순을 비판합니다. 그리고 봉산탈춤에서 할미가 집을 나가겠다고 재산의 분배를 요구하는가 하면, 영감이 잠시 쓰러진 동안 자신의 개가(改嫁) 의사를 적극적으로 밝히는 것은 봉건사회에서는 도저히 생각할 수 없던 일로서 새로운 사회의식의 발전입니다.

요컨대 탈놀이는 당대의 구조적인 삶의 모습을 적나라하게 반영하고 있습니다. 놀이의 현장 속에서 민중들 자신의 삶을 목격하고 관찰하고 비판함으로써 민중의식이 성장했습니다. 탈놀이는 평등한 사회를 추구하는 현실주의에 입각해 신분적 특권을 유지하기 위해 인간됨을 쓰는 유교와 초월적인 무관심을 권장하는 불교를 한꺼번에 배척하고 있습니다. 그리고 여성에게 가해지는 남성의 부당한 횡포를 고발하고, 인권에 대한 사회적 모순을 비판하면서, 각성된 여성의식도 보여 줍니다. 관념적 허위, 신분적 특권, 남성의 횡포는 봉건사회의 유물로서 상호 밀접한 관련을 갖고 있습니다. 이 부정적 유물이 청산되어야 한다고 주장하는 탈놀이의 주제를 통하여 새로운 사회의식의 발전을 엿볼 수 있습니다. 아울러 긍정적 인물인 취발이, 포도부장, 말뚝이, 할미를 통하여 기존질서를 거부하고 새로운 가치관을 요구하는 민중의식을 보여 주는데, 이것은 중세에서 근대사회로 이

행하는 역사의 흐름과 맥락을 함께하고 있습니다.

민속놀이를 재미있게 즐기려면

1. 신바람나는 민속놀이 공부의 재미
2. 정말 놀이가 공부보다 중요할까
3. 일과 놀이는 왜 다르면서 같은가
4. 어떻게 입을 놀이로 바꾸어 줄 것을 가
5. 민속놀이는 주로 언제 했을까
6. 민속놀이는 주로 어디서 했을까
7. 도대체 민속놀이는 왜 했을까
8. 민속놀이가 꿈꾸는 세상은 어떤 것일까
9. 학교에서 민속놀이를 쉽게 즐기려면
10. 학교 주제를 살려야 하는 까닭은

놀이는 재미있습니다. 놀이를 통해서 재미에 빠져드는 순간은 곧 행복한 상태에 이르는 순간입니다. 놀이는 또 사람을 자유롭게 하기 때문에 누구든 놀고 싶어 하고 놀이하는 동안은 모든 일과 규범, 세상의 모든 억압에서 벗어나 해방감을 만끽할 수 있습니다. 신바람나게 땀흘리며 하는 놀이는 인간의 생명력을 활성화시켜 줍니다. 따라서 놀이는 우리를 행복감 속에 빠져들도록 하고 자유롭게 해방시켜 주어 우리의 생명력을 신바람나게 부추켜 줍니다.

이 글이 겨냥하는 목표는 우리 민속놀이를 바르게 알아서 재미있게 즐기도록 하는 것입니다. 놀이의 본디 이치를 알고 우리 민속놀이가 얼마나 건강한 놀이인가 하는 것을 깨치게 되면 자기도 모르게 민속놀이를 점차 즐기게 될 것이기 때문입니다.

1. 신바람나는 민속놀이 공부의 재미

놀이는 재미있습니다. 놀이를 통해서 재미에 빠져드는 순간은 곧 행복한 상태에 이르는 순간입니다. 놀이는 또 사람을 자유롭게 하기 때문에 누구든 놀고 싶어 합니다. 자유롭게 놀이하는 동안은 모든 일과 규범, 세상의 모든 억압에서 벗어나 해방감을 만끽할 수 있습니다. 놀이는 또한 신바람나는 것이기 때문에 누구든 열심히 합니다. 공부나 일을 하라면 게으름을 피우는 녀석들도 ‘네 멋대로 놀아라’고 하면 땀을 뻘뻘 흘리면서 놀이에 몰두합니다. 신바람나게 땀흘리며 하는 놀이는 인간의 생명력을 활성화시켜 줍니다. 따라서 놀이는 우리를 즐겁게 행복감 속에 빠져들도록 하고 우리를 자유롭게 해방시켜 주며 우리의 생명력을 신바람나게 부추겨 주는 구실을 합니다. 그러므로 놀이 공부도 재미있고 자유롭게, 그리고 신바람나게 해야 마땅합니다.

놀이 공부를 재미있게 하려면 놀이처럼 공부해야 합니다. 다른 공부처럼 부자유스러운 가운데 잔뜩 주눅들어서 억지로 머리 속에 기억해 두려고 애써 외워서는 진정한 놀이 공부가 될 수 없습니다. 그렇게 어렵사리 공부해서는 놀이의 이치를 제대로 깨우칠 수도 없습니다. 달달 외워서 하는 것이 아니라 재미있게 하다 저절로 터득하는 것이 되어야 합니다. 제기차기든 연날리기든 머리를 싸매고 책과 씨름할 필요가 없고, 친구들과 더불어 재미있게 하다보면 자기도 모르게 제기나 연과 같은 놀이감 만드는 법도 익히며 제기차는 법이나 연날리는 방법도 터득하게 되는 것입니다. 만일 선생님이 학교에서 언제까지 이러저러한 연을 만들어 오라고 하면 그것은 숙제이자 일이지만, 제 스스로 연을 띄우고 싶은 생각에서 자발적으로 연을 만들면 그것은 재미있는 공작놀이가 됩니다. 당연히 더 좋은 연을 만들고자 정성을 쏟게 마련입니다. 그러면 연 만드는 일 자체가

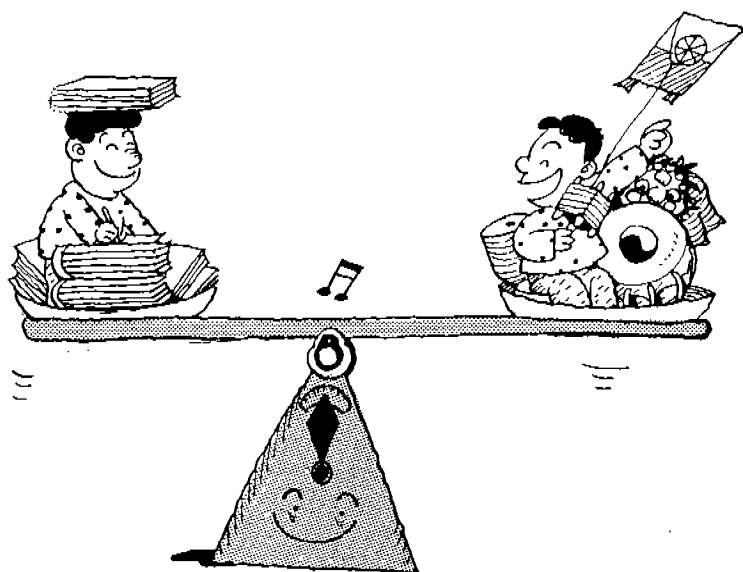
재미있는 놀이가 됩니다.

따라서 이 글을 읽는 것도 누가 시켜서 마지못해 하는 것이라면 재미없는 공부이며 고역에 지나지 않습니다. 그런 경우라면 이 글을 당장 중단하는 게 낫습니다. 놀이가 무엇인지 글을 읽어서 공부할 것이 아니라, 스스로 놀이를 즐기는 것이 놀이에 대해서 더 정확하게 이해하는 길이자 실제로 놀이를 즐기는 길입니다. 이 글은 놀이에 관한 지식을 전달하고자 하는 뜻에서 쓰여진 글이 아닙니다. 그러한 지식은 수단이자 과정에 지나지 않습니다. 놀이에 관한 지식이 아무리 해박해도 놀이를 하지 않으면 아무런 소용이 없습니다. 그것은 마치 야구 규칙을 빠짐없이 외우고 있되 실제 야구는 전혀 할 줄 모를 뿐 아니라 전혀 할 생각도 가지고 있지 않는 사람과 같습니다.

이 글이 겨냥하는 목표는 우리 민속놀이를 바르게 알아서 재미있게 즐기도록 하는 것입니다. 놀이의 본디 이치를 알고 우리 민속놀이가 얼마나 건강한 놀이인가 하는 것을 깨치게 되면 자기도 모르게 민속놀이를 점차 즐기게 될 것입니다. 그러려면 우선 누구든지 이 글을 재미있게 읽어 나가야 하고, 아무런 부담없이 술술 읽어가다 보면 자기도 모르게 놀이는 이런 것이구나 하고 공부가 되어야 합니다.

사실 놀이 공부란 말은 썩 어울리지 않습니다. 공부를 하지 않아야 놀이를 할 수 있는데, 놀이를 잘 하도록 하려고 공부를 시킨다는 것은 그 자체로 모순입니다. 특히 주야로 공부를 해야 하는 학생들에게는 더욱 그렇습니다. 공부는 딱딱하고 재미가 없을 뿐 아니라, 학생들의 ‘일’처럼 생각되기 때문입니다. 사실 학생들에게 공부라고 하는 것은 어른들이 하는 일보다 더 고통스럽습니다. 어른들의 일은 근로기준법이나 노동조합법이 있어서 하루 여덟 시간 이상 일하지 않게 법으로 정해져 있을 뿐 아니라, 노동자들끼리 조합을 결성하여 단체 행동까지 할 수 있도록 되어 있고 그

래서 근로조건이 나쁘거나 보수가 흡족하지 않으면 이의 개선을 요구하며 파업까지 할 수 있습니다. 직장에서 퇴근한 이후부터는 줄곧 자유로우며, 밤에도 마음껏 쉴 수 있고, 또 토요일과 일요일에는 휴식과 취미생활도 할 수 있습니다.



그런데 학생들은 학교에서 돌아와도 공부에서 해방될 수 없고 잠을 설쳐가며 밤낮으로 책과 씨름해야 합니다. 주말이라고 예외일 수 없으며 평일과 휴무 관계없이 공부하느라 그 보고 싶은 주말명화도 애써 도리질해야 할 처지입니다. 이처럼 공부에 주눅들어 있는 학생들에게 즐겁고 재미있는 놀이의 이치를 공부하도록 한다는 것은 사실상 놀이를 방해하는 일이나 다름없습니다. 학생들에게 ‘놀이 공부’란 곧 ‘놀이 일’이란 말처럼 그 자체로 모순입니다. 괜히 잘 노는 학생들에게 놀이 공부를 시키는 것은

마치 잠들어 있는 사람을 깨워서 수면제를 먹으라고 하는 것과 같은 역지가 될 수 있습니다. 그러므로 이런 모순과 역지를 저지르지 않는 가운데 진정으로 놀이 공부에 재미있게 들어서게 하려면 이 글이 ‘놀이 공부’가 아니라 ‘공부 놀이’처럼 재미있어야 할 것입니다.

2. 정말 놀이가 공부보다 중요할까?

놀이 공부를 놀이처럼 재미있게 하기 위해 놀이의 방식을 취해 봅시다. 말놀이 가운데 재미있는 것이 수수께끼인데, 수수께끼는 곧 묻고 답하는 놀이입니다. 수수께끼의 질문은 상식을 뛰어넘는 것이 많아서 묻는 말이나 대답하는 말이 한결같이 재미 있습니다. 이를테면 “가죽 속에 털난 것은 무엇인가?”라고 하는 수수께끼는 묻는 말이 재미있다면, “학이 왜 한쪽 발을 들고 잠잘까?”라고 묻는 수수께끼는 “두 발 다 들고 잠들면 넘어질 까봐.”라고 대답하는 말이 특히 재미 있습니다. 우리도 놀이에 관한 공부를 수수께끼 놀이하듯이 재미있게 질문을 던지고 대답하는 방식으로 시작해 봅시다.

정말 놀이가 공부보다 중요할까요? 그렇습니다. 놀이는 공부보다 중요하고 놀이는 일보다도 중요합니다. 이런 말을 하면 대부분의 사람들은 웬 똥판지같은 소리냐고 코웃음을 칠 것입니다. 말 같잖은 소리에 대꾸도 하고 싶지 않다는 투로 도리질하기 십상입니다. 더러 성미 급한 사람들은 “세상에 공부가 제일이지 놀이는 무슨 놀이?”하며 삿대질을 하고 덤비거나, “별 미친 놈 다봤네! 대학 선생이 학생들 공부 가르치기 싫어서 별 소릴 다하고 있네!”하며 아예 미친 놈 취급할지도 모릅니다. 그것이 놀이에 대한 예사 사람들의 편견이자 어른들의 고정관념입니다. 우리는 어릴 때부터 ‘놀이는 나쁜 것이고 공부는 좋은 것’이라는 잘못된 가르침만 받아

왔던 것입니다. 어른들이 아이들을 공부 잘하는 아이로 기르기 위해서 자
나깨나 공부하라는 말을 늘어 놓으면서 혼연중에 공부가 최선의 삶의 양
식인 양 귀에 딱지가 앉도록 말해왔던 결과입니다.

사람들이 가장 높은 가치를 부여하고 추구하는 삶의 이상은 무엇일까
요? 이 물음에 대하여 얼른 대답이 떠오르지 않아도 좋고 서로 다른 대답
이 나와도 상관없습니다. 왜냐하면 누구나 행복한 삶을 이상으로 삼고 있
는 데 공감하지 않을 사람이 거의 없기 때문입니다. 공부가 행복을 보장
하는가, 또는 공부하는 것이 행복한 삶인가 되물어 보면 그렇다고 대답할
사람은 쉽사리 찾기 어려운 데 그것은 공부가 행복과 거리가 먼 까닭입니
다. 한 마디로 공부는 피롭습니다. 자유를 구속합니다. 재미가 없을 뿐 아
니라 싫증이 나고 심지어 짜증까지 납니다. 신바람이 나기는커녕 부모님이
나 선생님의 감시 때문에 마치 못해 하고 대학에 들어가기 위해 어쩔 수
없이 하는 것이 공부입니다. 세상에 원수같은 공부를 누가 지어냈을까요.
시험이라고 하는 것은 누가 만들어냈을까요. 정말 지긋지긋한 것이 공부이
고 시험이니 공부와 시험은 행복과 거리가 멀 수밖에 없습니다.

행복은 어떤 것입니까? 우선 자유로워야 합니다. 무엇에 억눌리고 구속
받아서는 행복할 수 없고 자유롭다고 하더라도 심심하고 따분하면 행복할
수 없습니다. 무엇인가 적극적인 재미가 있어야 합니다. 근심 걱정을 잊어
버리고 불안과 공포에서 벗어날 수 있는 즐거움이 있어야 행복할 수 있습
니다. 그러나 재미만 있고 성취감이 없으면 진정한 행복에 이를 수 없고
허무감에 빠지기 쉽습니다. 보람과 성취감을 느끼며 신바람나게 몰두할 수
있는 재미있는 일을 자유롭게 즐길 수 있다면 그 순간은 참으로 행복하다
고 하겠습니까. 그것이 바로 놀이입니다. 올바른 놀이는 곧 행복에 이르는
길입니다. 최선의 삶의 양식이 행복이라면 놀이는 바로 그러한 삶의 양식
입니다. 다만 우리가 줄곧 놀이에만 몰두할 수 없는 사정 때문에 놀이보

다 공부를 또는 놀이보다 일을 소중하게 여겨왔을 따름입니다. 그러므로 공부나 일은 사실 가장 행복한 놀이의 상태에 이르기 위한 수단이나 과정일 뿐인데, 수단과 목적이 전도되어 마치 수단이 목적인 양 잘못 이해된 채 줄곧 부지런히 공부하고 땀흘려 일하라고 다그치기만 하고 있는 것입니다.

산에 오르는 것은 산의 경치를 즐기며 자연과 더불어 쉬기 위한 것입니다. 그런데 부지런히 공부하고 땀흘려 일하라고 다그치는 일은 산을 오르다가 숨이 차고 기운이 부쳐 잠시 나무 그늘에서 땀을 닦으며 쉬는 사람에게 정상이 멀었으니 쉬지 말고 계속 오르라며 재촉하다가, 산 정상에 이르면 이제 다 왔으니 해지기 전에 얼른 내려가자고 하는 것이나 다름없습니다. 가쁜 숨을 몰아쉬며 쉬지 않고 산에 오르는 것이 중요합니까? 산에서 쉬며 자연의 맑은 공기를 마음껏 즐기는 것이 중요합니까? 만일 뒤의 일이 더 중요하다고 판단된다면 공부보다 놀이가 더 중요하다는 사실도 쉽게 납득할 수 있습니다. 산에 오르는 것은 산에서 쉬기 위한 과정이자 수단일 뿐이므로 그 자체에 지나친 비중을 두어서는 안됩니다. 공부가 산에 오르는 일이라면 놀이는 산에서 즐기는 일입니다. 꼭 산 정상에 올라가서 쉬어야 할 필요는 없습니다. 숨이 차고 힘이 부치면 길목 어디에서든 쉬면서 경치도 즐기고 원기도 회복하는 것이 좋습니다. 힘이 거뜬하여도 풍경 좋은 곳을 만나면 잠깐 쉬면서 아름다운 대자연의 경관을 바라보는 태도가 진정으로 산을 사랑하고 산을 즐길 줄 아는 사람의 바른 산행법이라 하겠습니다.

첫째 수수께끼에 대한 답은 마련되었습니다. 그런데 질문은 제법 상식에 어긋장을 놓아서 재미가 있는데 답은 별 재미가 없는 듯합니다. 좀더 재미있는 답을 마련하기 위해 문제를 좀 별나게 풀어나갈 필요가 있습니다. 놀이가 왜 공부보다 중요한가 하는 질문에 대하여 지금과 반대 방향

으로 풀어나가도 같은 대답에 이를 수 있어야 보다 확실한 해답이 될 수 있습니다. 이에 따라 공부를 잘못해서 빚어지는 탈보다 놀이를 잘못해서 빚어지는 탈이 더 크다는 것을 주장함으로써 놀이의 상대적 중요성을 입증해 보기로 하겠습니다.

일을 하루 잘못하거나 공부를 하루 잘못해서는 큰 탈이 없습니다. 그러나 놀이는 하룻저녁만 잘못해도 큰 문제가 됩니다. 농사꾼이 일을 하루 잘못하면 하룻동안 한 일을 망칠 수 있고 학생이 하룻동안 공부를 잘못하면 그만큼 공부에 문제가 생길 수 있습니다. 그러나 하룻저녁 놀이를 잘못하면 어떨까요. 심각한 사정에 빠질 수 있습니다. 불량 청년들과 하룻저녁 잘못 휩쓸린 탓에 범죄조직에 얽혀들기도 하고 어느날 우연히 장난삼아 흡입해 본 마약 때문에 마약 중독자가 될 수도 있습니다. 결과적으로 놀이를 잘못하게 되면 악의 수렁에 빠져들어 헤어나지 못할 수도 있으며, 때로는 몸을 망쳐 평생 씻을 수 없는 상처를 받을 수도 있습니다. 하지만 일이나 공부를 하룻저녁 잘못해서는 한패기 농사를 망치거나 다음날 시험을 다소 못칠 가능성은 있되 악의 수렁에 빠지거나 신세를 망치는 일은 없습니다.

하룻저녁 잘못된 일 또는 잘못된 공부로 빚어진 결과는 쉽사리 회복이 가능합니다. 다음날 더 열심히 하면 됩니다. 실패는 오히려 좋은 반성의 거울이 되기도 합니다. 그러나 놀이는 사정이 다릅니다. 놀이를 잘못하여 저질러진 결과는 쉽게 만회하기 어렵습니다. 왜냐하면 잘못으로부터 쉽사리 벗어날 수 없을 뿐만 아니라, 벗어났다고 하더라도 쉽게 치유되지 않는 상처가 남는 까닭입니다. 범죄조직에 휩쓸린 경우는 그 조직에서 수월하게 놓아 주지 않습니다. 잘못된 놀이에 물이 든 경우에는 잘못된 줄 알면서도 그것이 주는 쾌락 때문에 발을 끊기 어렵습니다. 이런 사실들을 진지하게 고려한다면 놀이가 일이나 공부보다 얼마나 더 중요한가 하는

것을 새삼스레 깨달을 수 있습니다.

3. 일과 놀이는 왜 다르면서 같은가?

놀이가 공부보다 중요하고 일보다도 중요하다고 하더라도 어쩔 수 없이 공부와 일을 해야 하는데, 그 까닭은 공부와 일 없이 놀이를 즐길 수 없기 때문입니다. 산에서 쉬기 위해 산에 올라야 하듯이, 온전한 놀이를 신바람나게 즐기 위해서도 공부와 일을 해야 합니다. 산에 오르는 일과 산에서 즐기는 놀이는 서로 상반되어 있으면서 서로 떨어질 수 없는 것이듯 공부와 놀이 또는 일과 놀이도 마찬가지로 관계에 있습니다. 공부시간이 있으니 노는 시간이 있고 일하는 때가 있으니 놀이하는 때가 있는 것입니다.

만일 공부는 전혀 하지 않고 놀기만 하는 학생이 있다고 한다면 그는 놀이를 진심으로 즐길 수 없는데 그것은 진짜 놀이의 즐거움을 맛볼 수 없는 까닭입니다. 일을 전혀 하지 않고 놀기만 하는 어른들도 마찬가지입니다. 항상 놀기만 하는 사람에게 있어서 놀이란 즐거움도 자유로움도 신바람도 주지 못합니다. 노는 것이 일상화된 상태에서는 놀이가 특별한 의미를 지닐 수 없기 때문입니다. 산에 오르는 일을 땀흘려 했을 때 산위에 오른 보람과 쾌감이 한층 큼니다. 차를 타고 산 정상에 올라서는 산에 오른 참맛을 즐길 수 없습니다. 일과 놀이, 공부와 놀이의 관계도 마찬가지입니다.

일과 놀이의 관계는 마치 빛과 그림자의 관계와 같습니다. 빛이 있어야 그림자도 있고 빛이 강하면 그림자도 짙습니다. 빛이 없으면 그림자도 없다가 빛이 사라지면 그림자도 사라집니다. 일과 공부를 열심히 한 사람에게서는 자연히 놀이의 즐거움도 증폭됩니다. 일하지 않은 사람에게 놀이가

의미없듯이 공부하지 않는 학생에게도 놀이가 놀이다울 수 없습니다. 따라서 일과 놀이는 별도로 있는 것이 아니라 빛과 그림자처럼 일이 있는 곳에 놀이가 있고 놀이가 있는 곳에 일이 있습니다. 그렇지만 일이나 공부가 곧 놀이가 될 수 있다는 점에서 일과 놀이의 관계는 빛과 그림자의 관계와 다른 특징을 지닙니다. 공부가 놀이일 수 있듯이 일도 놀이일 수 있습니다. 그것은 순전히 놀이하거나 일하는 사람의 처지와 마음가짐에 달려 있는 것이지 일과 놀이가 별개로 존재하지 않는다는 것입니다.

우리들이 동네에서 하는 야구는 놀이입니다. 그러나 밥벌이삼아 하는 프로야구 선수들에게는 야구가 결코 놀이가 아니며 공부보다 더 힘든 노동입니다. 왜냐하면 스스로 하고 싶어서 자유롭게 즐기며 하는 것이 아니라 승부에 집착하여 일처럼 해야 하는 까닭입니다. 동네 야구는 시합에 저도 재미있지만, 이들의 야구는 시합에 지게 되면 재미없는 정도가 아니라 비참해지기까지 합니다. 또 한 예로 우리들의 한판 춤은 신나는 놀이이되, 밤무대를 누비는 춤꾼들이 추는 춤은 놀이가 아니라 고된 일입니다. 자기 신명에 의해서가 아니라 정해진 계약에 따라 몇 시간씩 의무적으로 억지 춤을 추면서 관객들의 구경거리가 되어야 하는 처지에서 보면 춤이 야말로 예삿일이 아닙니다. 춤꾼과 야구선수들에게 춤과 야구가 일일 수밖에 없는 것은 자유로운 가운데 신바람나게 재미를 즐기고자 하는 놀이가 아닌 까닭입니다.

그것은 마치 우리들이 자전거를 타며 운동장을 썩썩 달리는 것이 놀이가 될 수 있지만, 아침부터 저녁 늦게까지 술배달을 하기 위해 자전거를 타는 아저씨에게 있어서 자전거 타기란 힘에 부치는 중노동인 것이나 다름없습니다. 고기잡이를 직업으로 하는 사람들에게 낚시질이든 그물질이든 모두 지겹고 힘든 일이되, 취미삼아 주말낚시를 즐기거나 그물질을 하는 사람에게는 고기잡는 일이 신바람나는 놀이일 따름입니다. 그러므로 일과

놀이는 서로 맞서는 관계에 있으면서도 사실은 하나로 통합될 수도 있습니다. 무엇이든 자유로운 가운데 신바람나게 즐길 수 있는 일이면 그것은 곧 놀이입니다. 일과 놀이가 다르면서 같은 까닭이 여기에 있습니다.

4. 어떻게 일을 놀이로 바꾸어 즐겼을까?

옛날 사람들은 이러한 일과 놀이의 관계를 잘 알았던 까닭에 일을 놀이로 바꾸는 슬기를 발휘했습니다. 옛날 사람들은 일을 놀이로 전환하는 방법을 여러 모로 터득하였습니다. 힘든 일을 개별적으로 하면 능률도 오르지 않고 몸도 더 고단하므로 여러 사람들이 더불어 일하는 조직으로 두레를 결성하였습니다. 두레꾼들은 수십 명씩 집단을 이루어 일을 하는 까닭에 신바람나게 일을 할 수 있습니다. 두레 노동에는 자연히 놀이가 따르게 되므로 두레꾼들은 함께 모여서 풍물을 치고 풍물가락에 맞추어 춤을 추면서 일터로 나갑니다. 누구든지 일을 하러 나갈 때 가장 어설피데 이런 어설피품을 풍물의 신명으로 잊곤 했습니다. 농민들은 풍물패가 되어 놀이터로 나가는 즐거움 속에 일터로 나가는 것입니다.

일터에서도 그냥 일만 하지 않습니다. 모내기를 할 때에는 모내기 노래를 부르고 논매기를 할 때에는 논매기 노래를 부릅니다. 노래 가락의 신명과 사설의 재미 때문에 일의 고됨을 잊어버릴 뿐 아니라, 노래의 가락에 맞추어 몸을 움직이는 까닭에 일의 능률도 올릴 수 있습니다. 모내기와 논매기 뿐만 아니라 모든 일에는 일에 따른 노래가 있었습니다. 보리타작을 할 때는 보리타작 소리, 나무를 하러 산에 오를 때에는 ‘어사옹’이라고 하는 나뭇꾼 노래, 비석과 같은 무거운 돌을 운반할 때에는 묵도소리, 저수지의 둑을 막는 공사를 하면서 말뚝을 박을 때에는 망개소리를 불렀습니다. 여성들이 집안 일을 할 때에도 그에 적절한 노래를 불러가며

일을 했는데 삼삼기노래, 베틀노래, 바느질노래, 물레노래, 빨래노래, 땡기노래, 팻돌노래 등이 모두 그러한 일노래들입니다.

심지어는 주점을 운반하는 상여를 메고 가거나 무덤을 다지면서도 그때마다 상여소리와 덜구소리를 불렀습니다. 그럼으로써 주점을 처리하는 불유쾌한 일거리들을 거리낌없이 즐기면서 신바람나게 할 수 있었습니다. 일을 놀이처럼 신명나게 하기 위하여 일에 따른 적절한 일노래를 불렀는데, 일에 따라서 전문적인 앞소리꾼을 품삯을 주고 별도로 모시기도 합니다. 논매기나 상여 앞소리꾼들은 호미로 논을 매지도 않고 상여를 매지도 않으며 노래의 앞소리만 불러줍니다. 다른 사람들은 논바닥에서 논매기를 하라, 무거운 상여를 메고 걸느라 땀을 뻘뻘 흘리는데, 앞소리꾼은 노래만 불러주고 품삯은 이들보다 더 많이 받습니다. 심지어 상여 앞소리꾼은 상여에 올라타고 앞소리를 메기기까지 합니다. 그것은 노래가 일을 신바람나게 할 수 있도록 부추겨주기 때문입니다. 말을 바꾸면 앞소리꾼의 노래가 일을 놀이로 바꾸어주는 구실을 한 까닭에, 결국 앞소리꾼은 직접 일하는 사람들보다 더 많은 일을 한 것으로 인정받는 것입니다. 공부도 놀이처럼 재미가 나서 열중하면 싫증도 나지 않고 성적도 쑥쑥 오르게 됩니다.

상두꾼들이 상여를 모지까지 운반한 뒤에 무덤을 다지는 현장에서도 놀이를 벌입니다. 덜구질을 하는 것은 무덤의 봉분을 다지는 일이되, 노래에 맞추어 춤추듯 다지므로 사실은 놀이판을 벌인 것이나 다름없습니다. 게다가 사위를 가래줄로 묶어서 꼼짝 못하게 하여 항복을 받고 돈을 뜯어내는 놀이도 합니다. 여기서 '가래'란 요즘 삼과 같은 구실을 하는 연모인데, 두 사람이 양쪽에서 줄을 당길 수 있도록 긴 새끼줄을 묶어 두었습니다. 따라서 이 가래를 등에다 세로로 버팀목처럼 세워 대고 두 줄로 사람을 꽂꽂 묶어버리면 걸을 수도 없고 허리나 무릎을 굽힐 수도 없어 아무리 당찬 사람이라도 순순히 말을 들을 수밖에 없습니다. 이 놀이를 '가래장구

지우기'라고 하는데 지금은 거의 사라졌습니다.

봉분을 완성하고 나서 상두꾼들이 돌아올 때에는 상여를 해체하여 지게에 지거나 어깨에 메고 오는 까닭에 무료합니다. 물론 상여를 메고 갈 때처럼 상여소리를 부를 수 있는 처지도 아닙니다. 따라서 이 때에는 '진사 모시기 놀이'를 별도로 합니다. 눈짓으로 지목해 두었던 사위를 새끼줄로 묶고서 머리에는 짚으로 만든 엉터리 정자관을 씌운 뒤에 "진사 났다! 진사님 행차하시니 길을 비켜라!"고 외치며 새끼줄을 끌고 마을로 들어갑니다. 초상난 집에 도착해서는 사위를 외양간에 들어다 매어 놓고 진사 대접한다면서 쇠죽을 퍼다 바칩니다. 다른 가족들이 쫓아나와서 술과 음식을 푸짐하게 차려내어 상두꾼들에게 대접하는데 그때서야 사위를 풀어줍니다. 이 놀이는 묘지에서 돌아오는 동안의 무료를 달래 줄 뿐 아니라, 사위와 마을사람들의 친교를 다져 주고 슬픔에 잠겨 침울한 초상집의 분위기를 놀이로 명랑하게 바꾸어 놓는 구실을 합니다. 묘를 쓰자 진사가 났으므로 아주 훌륭한 명당에다가 묘를 썼다는 만족감을 주기도 합니다.

따라서 우리 민속놀이들은 놀이 그 자체로 즐기기도 했지만, 일의 현장에서 일의 고단함을 풀고 일의 신명을 부추기기 위해 그때마다 적절한 놀이를 함으로써, 일을 놀이로 전환시키는 지혜를 여러 모로 발휘했음을 알 수 있습니다. 그러므로 놀이는 소비적이고 불건강한 것이라는 인식은 요즘의 퇴폐적인 놀이에 대해서나 타당할 뿐, 민속놀이의 경우 이런 인식은 잘못된 편견에 지나지 않습니다. 놀이는 일 이상으로 생산적인 구실을 하였을 뿐 아니라 여러가지 사회적 구실을 하였던 것입니다.

5. 민속놀이는 주로 언제 했을까?

일을 놀이로 바꾸어 즐겁게 일하는 옛 사람들의 슬기를 보았습니다. 일

을 한층 더 잘하기 위해 놀이가 필요했다는 사실을 짐작할 수 있습니다. 이러한 민속놀이의 건강한 전통을 더 잘 이해하기 위해서 다음 질문으로 넘어가 보기로 합시다.

민속놀이는 주로 언제 했을까, 그리고 왜 하필 그 때 민속놀이를 즐겼을까 하는 것이 다음 질문입니다. 수수께끼처럼 재미있는 질문은 아니나 재미있는 답이 마련되어 있습니다. 왜냐하면 놀이도 일처럼 때를 맞추어 했기 때문입니다.

옛 사람들은 요즘 사람들과 달리 무시로 놀이지 않았습다. 놀이하는 때가 일정한 시기로 정해져 있었습니다. 그 시기는 세시풍속을 토대로 이루어져 있습니다. 자연히 놀이는 천체의 운행 및 계절의 변화와 유기적인 관련을 맺습니다. 설과 보름, 단오와 추석 등 한정된 놀이의 시기와 거기에 걸맞는 놀이 종목이 제각기 마련되어 있습니다. 그래서 추석 때 널뛰기를 한다든가, 단오 때 뚝다리밟기나 동채싸움을 하지 않습니다. 물론 설에 씨름을 하고 보름에 그네를 타는 것도 있을 수 없는 일입니다. 일정한 놀이의 시기가 세시풍속으로 정해져 있고 놀이 종류까지 자연스레 결정되어 있다는 것에서 놀이를 일처럼 여겼거나 일 이상으로 중요시했다는 것을 알 수 있습니다. 일하고 싶을 때 아무렇게나 일을 해서 일이 옮겨지지 않듯이, 놀고 싶을 때 아무렇게나 노는 것은 놀이문화로 자리잡을 수 없었습니다.

농경시대에 살던 옛사람들의 일은 농사입니다. 농사를 짓는 데도 일정한 때가 있습니다. 때를 놓치면 농사를 망치기 일쑤인데 심는 일이든 거두는 일이든 제때에 해야 소출이 많습니다. 그래서 ‘농가월령가’의 정월령에도 “봄에 만일 실기하면 한 해 일이 낭패되네”라는 사설이 있어 때맞추어 일할 것을 권하고 있습니다. 구체적으로는 “한식 전후 삼사 일에 과목을 접한다”고 노래할 정도로 하루 이틀의 일정까지 정확하게 가늠하여 농

사를 짓습니다. 가을잡이를 하여 여름에 거두는 보리가 있는가 하면 봄에 씨뿌려 가을에 거두는 콩이 있고, 여름에 파종하여 겨울에 거두는 무우와 배추도 있습니다. 농작물의 종류에 따라 뿌리고 거두는 일이 정해져 있는데 놀이도 이러한 일의 방식과 일치합니다. 일하고 싶을 때 아무렇게나 일을 해서 일이 옳게 되지 않듯이, 놀고 싶을 때 제멋대로 놀이를 해서도 놀이가 되지 않습니다. 자연히 우리의 놀이문화 전통에서는 어린이들의 놀이를 제쳐두고서 무시로 하는 놀이는 찾아보기 어렵습니다.

놀이를 아무 때나 하지 않고 세시풍속에 따라 특정한 놀이를 한다는 것에서 일과 세시풍속 그리고 놀이가 서로 연관되어 있는 하나의 문화적 복합체라는 것을 알 수 있습니다. 설에 윷놀이를 하고 보름에 줄다리기를 하며 단오에 그네를 뛰는 것은 세시풍속과 놀이의 연관성만 말하는 것처럼 보이나, 사실은 이들 놀이가 모두 농사가 잘 되기를 비는 일종의 주술적 의식이나 다름없는 일입니다. 다음에 놀이를 왜 하는가 하는 문제를 다룰 때 자세하게 검토되겠지만 우선 각종 세시풍속이 농경활동의 긴장을 풀어주는 구실을 하면서 농사력을 토대로 이루어졌다는 점에서 일을 전제로 놀이문화가 창출되었다는 것을 볼 수 있습니다.

여러 사람들이 집단적으로 하는 줄다리거나 동채싸움과 같은 놀이에 참여하는 사람들일수록 일을 직접 담당하는 사람들이 주체가 됨을 볼 수 있습니다. 따라서 일하지 않는 사람들이 호사스럽게 방안이나 나무그늘 밑에서 삼삼오오 수시로 하는 놀이들은 온전한 놀이로 여기지 않았습니 다. 이를테면 투전과 골패, 화투 등의 소비적인 놀이들은 ‘주색잡기(酒色雜技)’라 하여, 술과 여색을 즐기는 일과 한통속으로 묶어서 비난하기조차 했습니다. 요즘은 건전한 놀이로 알려져서 공식적으로 승부를 가리는 대회가 이루어지고 방송중계나 책을 통해서까지 그 이치를 소개하는 바둑, 장기와 같은 놀이들까지 ‘잡기’로 일컬을 만큼 활달하고 건강하며 생산적인 놀이

들을 즐겼습니다.

일할 때 일을 하고 놀이할 때 놀이함으로써 놀이가 일을 방해하지 않았을 뿐 아니라, 놀이가 일을 부추기는 구실까지 했습니다. 모내기와 논매기를 할 때나 상여를 메고 갈 때, 일의 어설피름을 덜어주고 일의 고됨을 잊게 해주며 일의 피로를 풀어주는 놀이들이 일과 함께 있었습니다. 일을 하기 위해 일터로 나가거나 일을 마치고 돌아올 때 두레패들이 풍물을 잡히고 축을 추며 농요를 불렀듯이, 상여를 메고 주검을 운반할 때, 그리고 무덤을 다질 때에도 상여 놀이를 즐기며 상주들을 웃기다가 하면 상여 소리와 덜구소리를 부르고 춤까지 추었습니다. 일을 놀이로 시작하여 놀이로 끝냄으로써 일을 놀이처럼 재미삼아 신바람으로 하게 하였습니다. 그러므로 놀이하는 때를 보면, 놀이는 일하지 않는 병전을 맞아서 일에 방해되지 않고 명절 기분을 즐기도록 하거나, 아니면 일하는 때에 일과 더불어 하는 경우는 일을 보다 즐겁고 능률적으로 할 수 있도록 부추겨 주는 구실을 담당한다는 사실을 알 수 있습니다. 이것이 우리 민속놀이가 가지는 건강성입니다.

6. 민속놀이는 주로 어디서 했을까?

언제 놀이를 했는가 하는 것 못지 않게 어디서 놀았는가 하는 문제도 역시 민속놀이의 이치와 건강성을 잘 드러내 줍니다. 요즘 놀이는 실내 놀이가 중심을 이루는데 실내는 일의 공간이 아닌 휴식 공간이거나 아니면 놀이 전용의 공간입니다. 따라서 요즘 놀이들은 일터에서 분리되어 있고, 실내에서 소규모로 하는 것이 특징이라면, 민속놀이들은 별도의 놀이터가 없습니다. 일터가 곧 놀이터입니다. 텃논과 텃밭의 일터가 때로는 줄다리거나 동채싸움 또는 강강술래 놀이터로 바뀝니다. 일상적인 생활 공간

이 곧 놀이 공간이긴 하되, 주로 실외 공간이 놀이터로 이용됩니다. 마당 놀이처럼 방 밖에 나와 하는 실외놀이가 많은 까닭에 놀이의 움직임도 크고 활발하여 몸을 균형있게 단련시키고 생명력을 부추겨 주는 구실을 합니다.

마당이나 마을의 광장 또는 강변 등으로 놀이 공간이 확대됨에 따라서 놀이에 참여하는 사람 수가 제한되지 않아 여러 사람들이 집단적으로 참여할 수 있으며 놀이 규모도 커지게 마련입니다. 직접 놀이하는 이도 많지만 구경하며 응원하는 사람들의 수도 엄청나게 많습니다. 그래서 아래윗마을이 동서편으로 갈라서 줄다리기도 하고 동채싸움도 하며, 놋다리밟기나 강강술래, 농기뻐기 놀이도 합니다. 어느 놀이를 하든 으레 풍물이 놀이의 흥을 돋우어 주거나 아니면 민요가 놀이의 신명을 살아나게 해줍니다. 놀이를 통해서 힘을 겨루고 슬기를 발휘하며 음악적 정서를 향유하는 가운데 자기 편끼리 협동의 이치까지 깨우치게 됩니다. 대규모로 함께 하는 대동놀이인 까닭에 개별적인 기량보다 여러 사람들 사이에서 자기 역할을 충실히 하는 건강한 협동의식이 요구됩니다.

더러 개별적인 기량을 겨루는 씨름과 그네뛰기도 넓은 모래밭이나 당나무루 중심으로 마을 숲에서 벌어집니다. 놀이터는 항상 공개적이고 놀이 또한 마을사람들이 함께 지켜보는 가운데 이루어지며 놀이공간이나 놀이시설을 이용하는 데 경비가 들지 않아 경제적으로 평등하게 놀이를 즐길 수 있습니다. 비록 놀이는 한두 사람씩 하지만 마을사람들이 구경꾼으로 함께 참여하면서 번갈아 하는 까닭에 놀이의 독점이 불가능하고 또 놀이를 통한 소비적인 낭비나 불건강한 탈선도 있을 수 없습니다. 서너 사람씩 좁은 실내에 들어 앉아서 폐쇄적으로 즐기는 놀이에서는 찾아볼 수 없는 건강성이 개방적이고 자연스런 놀이터를 통해서 여러 모로 성취되는 것입니다.

구체적인 놀이터를 보면 줄다리기는 마을 앞의 큰 길이나 논들에서 하는데, 동채싸움은 텃논이나 텃밭에서 합니다. 뚝다리밟기는 마을길을 돌면서 하고, 석전과 홑볼싸움은 마을 앞 강변이나 이웃 마을과의 경계 지점에서 하고, 농기뺏기는 논들에서 하고 화전놀이는 산에 올라가서 하고, 풋 곳은 마을앞 당나무 밑이나 숲속에서 하고, 천렵은 냇가에서 합니다. 놀이에 따라서 마을공간과 자연적 환경을 적절히 이용하고 있는 것입니다. 야외에서 하는 놀이이므로 공동체놀이가 가능하며 놀이의 참여와 구경이 개방되어 있습니다. 따라서 놀이에 끼는 데 아무런 부담이 없을 뿐 아니라, 구경하며 즐기는 데에도 별 제약이 없어 누구든지 두루 참여할 수 있습니다. 자연히 공동체 성원 전체가 공동으로 참여할 수 있어 집단적인 신명을 지피며, 지역에 따른 응원이 치열해 놀이의 감흥을 더욱 높여줍니다.

폐쇄된 공간에서 삼삼오오 짝을 지어 하는 놀이들과 달리, 지역사람들끼리 개방된 공간에서 집단적으로 놀이하므로 지역공동체 성원들끼리 유대가 강화되어, 공동노동을 위한 협업의 계기가 마련될 뿐 아니라, 남녀가 함께 하는 놀이들이라도 부도덕하거나 부정스럽지 않습니다. 개방된 공간에서 그리고 서로 안면을 트고 지내는 사람들 다수가 집단적으로 어울려 즐기는 놀이에서는 반도덕적이거나 퇴폐적인 놀이는 발붙일 여지가 없는 것입니다. 또한 놀이공간을 이용하기 위해 별도의 경비를 쓸 필요도 없습니다. 가진 자든 못 가진자든, 또는 어른이든 아이든 놀이공간을 이용하는 데 차별이 없습니다. 열린 공간을 자유롭게 평등하게 마음껏 사용할 수 있습니다.

요즘의 놀이들과는 사정이 크게 다릅니다. 경제력의 수준에 따라 놀이공간의 자유로운 이용이 불가능하거나 커다란 차이를 보이는데 생계가 빠듯하여 경제적 여유가 없는 사람은 놀이공간을 이용할 수조차 없습니다. 놀이공간이 모두 상업적으로 변모했기 때문입니다. 자본의 투자와 이용하

는 손님에 따라 포장마차에서 극장식 카바레에 이르기까지, 또는 당구장에서 볼링장, 스키장, 골프장에 이르기까지 천차만별이어서, 한 차례 놀이를 즐기는데 몇 만원에서 몇 백만원에 이르는 엄청난 경비를 투입해야 가능하기 때문에 어지간한 사람들은 엄두도 내기 어렵습니다. 놀이의 수준이 경제력의 수준을 그대로 반영하는 결과가 되므로, 부를 과시하기 위해 의도적으로 소비적인 놀이공간을 찾는 이가 있는가 하면, 상업자본가들은 이러한 부정적 심리를 이용하여 더욱 호사스러운 놀이공간을 만들어 나가는 악순환이 전개됩니다. 산업사회의 구조상 놀이의 때를 세시풍속과 같은 명절로 한정할 수 없다면, 놀이공간만이라도 정부 차원에서 공적으로 널리 마련하여 마을과 가까운 이웃에서 친구들과 더불어 건강하고 밝은 놀이를 부담없이 즐길 수 있도록 해야 할 것입니다.

7. 도대체 민속놀이는 왜 했을까?

놀이는 재미를 즐기기 위해서 하며, 다른 목적으로 하는 것은 놀이가 아닙니다. 그러나 전통적인 민속놀이들은 순전히 재미만을 추구하지는 않았습니다. 따라서 일과 함께, 제의와 함께, 또는 세시풍속과 계절에 맞추어 특정한 놀이들을 의도적으로 즐겼습니다. 두레로 농사일을 하면서 풍물을 치고 민요를 부른 것은 순전히 일을 즐겁게 하기 위해서만은 아니며 이들 놀이에는 농사가 잘 되게 하기 위한 주술적 의도도 갈무리되어 있습니다. 보름에는 마을을 지켜주는 동신께 동제를 올리면서 풍물을 치고 춤을 추는 놀이판을 벌였습니다. 이 때 치는 풍물을 특히 굿친다고 하며 풍물치는 사람들을 굿패라고까지 하는데 마을사람들과 동신이 함께 신명을 즐기는 셈입니다. 신의 영험이 있기를 기대하는 뜻에서 음악과 춤으로서 제사를 올리는 것입니다. 세시풍속에 따라 거기에 맞추어 특정한 놀이를

즐기는 것도 다 까닭이 있습니다. 순전히 무료함을 달래거나 시간을 죽이기 위해 이런저런 놀이를 한 것은 아닙니다. 요즘 놀이와 달리 민속놀이가 갖고 있는 건강한 기능을 여기서도 찾을 수 있습니다.

그럼 정월 보름에 줄다리기는 왜 했으며 동채싸움은 왜 했을까요? 단오에 그네는 왜 뛰고 추석에 강강술래는 왜 했을까요? 이러한 질문들은 삼월 삼짇날에 왜 박씨를 심고 장담그기를 하는가 하는 질문과 거의 일치합니다. 그 때 박씨를 심고 장담그기를 하는 것이 가장 필요하고 적절한 것처럼, 그 때 그 놀이를 하는 것 또한 가장 필요하고 적절한 까닭입니다. 일년 주기의 생활을 하면서 때를 놓치지 않고 생활에 필요한 농작물을 재배하고 먹을 거리를 장만해야 일상적인 삶이 순조롭듯이, 주기적으로 해마다 되풀이되는 연중행사처럼 정해진 때에 정해진 놀이를 하는 것도 같은 사정입니다. 삼짇날 담아야 할 장을 단오 때 담아서 는 맛이 가듯이, 단오에 하는 그네뛰기를 보름에 해서는 제격이 아닙니다.

정월 보름은 한겨울입니다. 물이 오르지 않은 겨울나무에 그네줄을 매고 그네를 뛰다가는 나뭇가지가 찢어져 위험할 뿐 아니라, 한겨울의 찬바람 속에서 그네를 타고 높이 날아 오르는 것은 놀이로서 재미를 즐기는 데도 적절하지 않습니다. 게다가 그네뛰기 놀이가 가지는 주술성도 획득하지 못합니다. 그네를 뛰는 단오절은 양력 유월 초순으로 논밭의 농작물들이 한참 자라는 때인데 이 때 그네뛰기를 하는 것은 그네가 점차 하늘로 높이 솟구쳐 오르는 모습이 지닌 유감주술적 힘으로, 논밭의 농작물들도 그네처럼 하늘 높이 쑥쑥 자라기를 기대하는 제의적 의도가 갈무리되어 있습니다. 따라서 겨울에 이 놀이를 해서는 식물의 성장을 기대하는 주술적인 목적도 성취할 수 없습니다.

정월 보름의 줄다리를 단오에 할 수 없는 것도 마찬가지입니다. 단오 때는 이미 논밭에 보리와 밀이 거의 다 자란 상태이며, 못자리의 모도 제

법 자라 모내기를 기다리는 형편입니다. 줄다리기 줄을 만드는데 쓰일 벼짚도 거둬들인지 이미 한 철이 지나 줄제작에 들어갈 그 엄청난 양을 감당하기 어렵고, 줄다리기 줄이 튼튼하고 넉넉하게 마련되어 있다고 하더라도 줄다리를 할 장소인 텃논이나 텃밭은 모두 여름 농작물이 자라고 있으므로 마땅한 놀이장소도 없습니다. 그리고 이 때는 이미 햇볕이 뜨거워서 그늘 밑이 아니고는 놀이를 즐길 만한 곳이 없습니다. 단오의 그네놀이가 나무 밑에서 이루어진다는 사실은 날씨와 무관하지 않습니다. 그리고 줄다리를 하는 사람들은 순전히 동서편의 겨루기 자체에 만족하는 것이 아니라, 풍농을 기원하고 풍농을 점치는 제의적 목적까지 곁하고 있는데 뒤의 목적 때문에 일제 때 일경들이 강제로 금지하여도 몰래 줄다리를 했습니다. 줄다리가 갈무리하고 있는 풍농기원의 주술성은 줄의 형상에서부터 드러납니다.

줄다리기는 암줄과 숫줄로 나뉘어져 있으며, 겨루기 하는 때도 동서편으로 또는 남녀로 갈려 있습니다. 동쪽과 서쪽은 전통적인 방위의 개념에 따라 각기 남성과 여성을 상징하는 까닭에 두 패에서 마련한 줄다리기 줄은 숫줄과 암줄로 일컬어지는데 숫줄과 암줄의 머리부분의 모양은 남성과 여성의 성기를 상징하며 줄다리를 위해 두 줄을 결합해서 잇는 과정과 줄을 당기는 격렬한 행위는 남녀의 성적 교섭을 그럴듯하게 형상화해 줍니다. 남녀의 성행위가 풍요다산을 상징하는 유감주술적 의미를 지니므로, 줄다리기 자체는 다가오는 봄의 풍요를 기원하는 제의적 의도가 담겨져 있습니다. 정월 대보름에 줄다리를 하지 않으면 흉년이 든다고 믿고 있는 까닭은 이러한 주술적 사고 때문입니다.

그리고 동서편의 승리 또는 암숫줄의 승리에 따라 흥풍을 점치기도 합니다. 서부 또는 암줄은 생산을 담당하는 여성을 상징하므로 서부나 암줄이 이겨야 풍년이 든다고 믿는 까닭에 의도적으로 여성 쪽이 이기도록 승

부를 조작하기도 합니다. 승부를 조작하지 않는 경우는 이기는 편이 풍년이 든다고 믿기 때문에 특히 겨루기가 격렬합니다. 놀이가 주는 재미 이상으로 추구해야 할 무엇이 놀이 속에 내포되어 있으므로, 놀이하는 사람뿐만 아니라 구경하는 사람들까지 하나가 되어 놀이판의 신바람에 빠져들게 됩니다. 이처럼 민속놀이들은 줄다리기나 그네와 같이 일정한 제의적 목적을 띤 채 전승되고 있습니다.

강강술래나 뿔다리밟기와 같은 여성들의 집단놀이든, 동채싸움이나 고싸움과 같은 남성들의 집단놀이든, 또는 화전놀이나 지신밟기와 같은 예술적인 가무(歌舞)놀이든, 민속놀이들은 한결같이 쾌락 위주의 오락적 기능에만 머물지 않고 별도의 주술적, 예술적 기능도 지니고 있습니다. 보름에 이들 놀이가 집중되어 있는 것은 풍농과 마을의 태평을 기원하는 동제와 함께 보름달의 풍요를 본받고자 하는 주술적 사고에서 비롯되었습니다. 그렇다고 하여 순전히 주술에 머물지 않고 풍물의 음악성과 노래의 시적 서정성, 그리고 춤사위의 동적 형상성은 훌륭한 예술성을 획득해 주는 구실까지 합니다.

8. 민속놀이가 꿈꾸는 세상은 어떤 것일까?

줄다리기는 풍농을 기원하는 주술적 목적을 겨냥한 놀이이며, 집들이 풍물놀이는 지신밟기라 하여 집안을 평안하게 하는 주술적 목적을 지니고 있는 놀이입니다. 놀이 속에 갈무리되어 있는 이러한 주술성들은 미신으로 여겨 부정적으로 볼 수도 있습니다. 왜냐하면 주술은 비과학적 사고에 근거를 두고 있기 때문입니다. 그러나 방법만을 근거로 주술을 미신이라 나무랄 수 없는데, 종교적 방법이란 한결같이 비과학적이기 때문입니다. 종교적 기적이 과학적으로 검증될 수 없는 신기한 현상인 것처럼, 종교적

의식이나 기도의 방식이 과학적 문제해결 방법이라 할 수 없습니다. 그럼에도 불구하고 종교가 일정한 가치를 지니는 것은 사람들의 탐욕을 자제하고 정의를 실현하며 자비를 베푸는 구실을 하는 까닭입니다. 놀이의 주술성들도 그 뜻하는 바는 풍요와 평안을 기원하는 것이므로 미신으로 간주할 수 없는 종교적 건강성을 지녔다고 하겠습니다.

만일 놀이가 어떤 문제를 해결하기 위한 과학적 방법에 입각하여 이루어진다면 그것은 이미 놀이가 아니라 과학의 실천일 따름입니다. 주술 자체가 전면적으로 문제되어도 놀이가 될 수 없습니다. 주술로서 어떤 문제를 해결하려는 것은 일종의 신앙 행위이거나 제의일 따름입니다. 놀이가 놀이일 수 있는 까닭은 주술성이 놀이 속에 숨겨진 채 잠재되어 있기 때문입니다. 우리가 주목하고자 하는 민속놀이의 기능은 주술적 방법이 아니라 주술적 목적입니다. 주술적 목적은 한층 자유롭고 풍요로운 삶을 겨냥하고 있습니다. 플라톤은 [대화]에서 ‘무엇이 올바른 삶의 방식인가?’ 하는 것을 자문하고는 ‘사람은 놀이처럼 살아야 한다’고 말했습니다. 곧 놀이를 하면서 노래하고 춤추며 살아야 신의 은총을 받으며 자신을 지키고 경기에도 승리할 수 있다고 말한 것입니다. 이는 마치 우리 민속놀이의 숨은 뜻을 놀이 평가하기 위한 말처럼 들립니다.

초기의 놀이에는 이처럼 특정 목적을 해결하기 위한 주술적 의도가 깊이 깔려 있었으나 점차 문화가 발전하고 놀이도 변화를 겪으면서 예술적 표현으로 나아갔습니다. 처음에는 우리 몸의 자유를 구속하고 풍요를 앗아가는 것이 자연이나 신령이라고 여겼고 그래서 자연현상이나 신령을 향해 질병으로부터 몸의 자유를 보장하고 농사가 잘 되기를 기대하는 주술적인 놀이들을 했던 것입니다. 하회별신굿탈놀이나 강릉단오굿놀이들이 다 그러한 보기들입니다. 점차 문화가 발전하고 사람들의 인식이 깨이게 되면서 사람을 부자유스럽게 속박하고 살림살이를 빈곤하게 하는 것은 자연이나

신령이 아니라, 불평등한 사회제도이자 신분적 특권을 누리는 양반들임을 터득하게 되었습니다. 그 결과 제도적으로 신분적 특권을 누리는 양반들의 허위를 비판하고 풍자하는 탈춤을 추게 된 것입니다. 탈춤과 같은 극예술의 양식이 '탈놀이'로 일컬어지면서 굿놀이에서부터 발전했다는 사실은 이러한 사정을 잘 드러내 줍니다.

그럼 민속놀이가 꿈꾸는 세상은 어떤 세상일까요? 민속놀이는 여러 사람들이 차별없이 더불어 자유로워지고, 풍요로워지는 삶을 겨냥하고 있습니다. 그런 세상을 겨냥하면서 놀이의 양식이나 내용들이 계속해서 발전하는데 자연과 신령을 향한 주술적 기원의 뜻을 지니기도 하고 힘과 슬기를 모아 승부를 가리며 협동심과 투쟁력을 기르는가 하면, 일을 신바람나게 하도록 부추기는 구실도 하고 사회의 구조적 모순들을 연극적으로 표현하기도 합니다. 연극적 표현 속에는 사회를 변혁시키고자 하는 의지도 갈무리되어 있는데, 그 가장 대표적인 양식이 탈놀이입니다. 소수의 몇 사람이 잘 사는 사회가 아니라 다수의 사람들이 함께 자유롭고 풍요롭게 사는 사회, 곧 대동사회를 이루고자 하는 것이 민속놀이의 세계입니다. 따라서 우리 민속놀이를 흔히 대동놀이라고들 합니다. 그러므로 옛 사람들이 향유해 온 민속놀이의 전통은 놀이가 단순한 즐거움의 양식에 머무르는 것이 아니라, 더불어 자유롭고 골고루 넉넉한 삶을 누리하고자 하는 적극적인 삶의 또 다른 양식인 것입니다.

민속놀이는 오락이자 일이며, 제의이자 예술이기도 하고, 때로는 변혁운동의 하나이기까지 했습니다. 항상 일과 생산을 염두에 두고 누구든지 민주적으로 참여할 수 있는 열린 구조의 놀이 양식을 통해 갈라져 있는 사람들의 정서를 하나되게 묶어주고, 일과 살림살이로 찌들려 있던 생명력을 신바람으로 활성화시켜 주는 공동체 놀이로서, 또는 생명본성을 부추기는 삶의 놀이로서 제 뭍을 다했던 것입니다. 자유로운 삶을 훼손하는 제도에

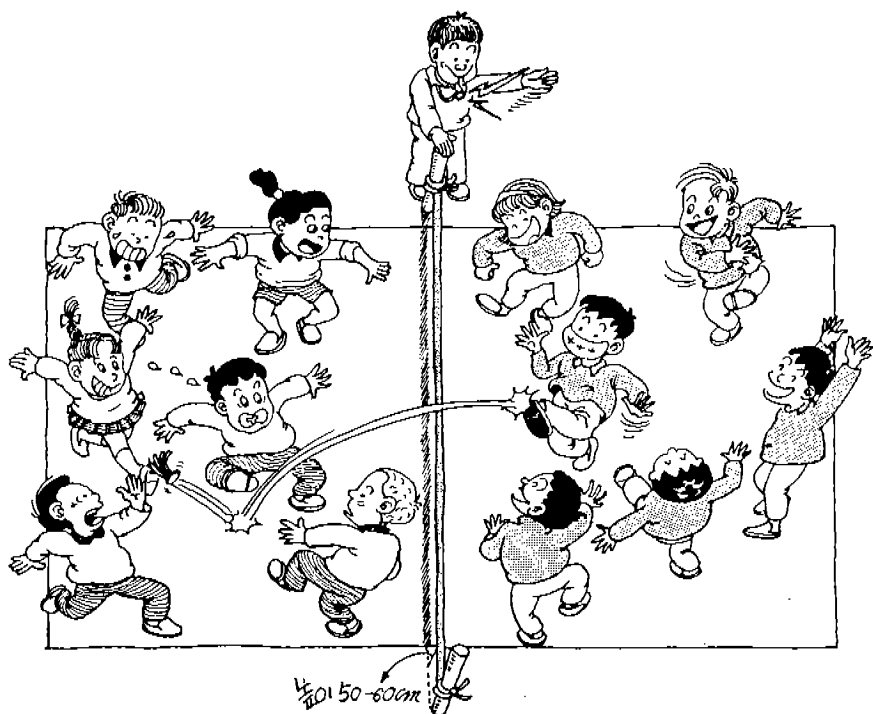
대해서는 이를 비판하고 혁신하려는 의지도 놀이 속에 담아내었습니다. 요즘의 상업적인 놀이들이 사람들의 정서를 퇴폐적으로 들뜨게 하고 도덕적으로 타락시키며 경제적으로 과소비를 조장하는 것이라면, 전통적인 민속 놀이들은 개인적인 쾌락보다 공동선을 지향하고 공동체의 풍요를 겨냥하며 자유롭고 민주적인 대동세계를 이상으로 삼았다고 하겠습니다.

9. 학교에서 민속놀이를 쉽게 즐기려면?

일이 건강해야 놀이가 건강하듯이, 놀이가 건강하면 일도 건강합니다. 병든 놀이를 탐닉하고 있는 이가 열심히 일할 까닭이 없습니다. 건강한 놀이를 즐기는 이는 일도 열심히 할 수 있습니다. 열심히 일하는 것은 여간 어렵지 않습니다. 그러나 건강한 놀이를 즐기고자 하는 것은 일하기보다 수월하니 열심히 일하기 위해서도 건강한 민속놀이의 전통을 오늘에 되살려야겠습니다. 그것은 민속놀이를 지금 그대로 답습한다는 것을 의미하는 것이 아닙니다. 특히 일의 양식이 크게 달라진 산업사회의 현장에서는 민속놀이가 적절하지 않습니다. 산업사회의 현장에서 일하는 사람들끼리 일의 공간에서 일의 필요에 따라 일을 놀이로 바꾸어줄 수 있는 놀이들을 재창조할 필요가 있습니다. 마찬가지로 오늘의 청소년들에게는 청소년의 처지에 맞게 학교 안에서나 마을에서 민속놀이들을 적절히 계승할 수 있는 별도의 길을 마련해 나가야 합니다. 그럼으로써 공부를 건강하게 하고 심신을 바르게 할 수 있으며 외국에서부터 무분별하게 수입되는 외래 놀이문화의 오염에서 벗어날 수 있습니다.

그러려면 우선 상품화된 놀이를 즐기지 말아야 합니다. 공장에서 대량으로 만들어 놓은 값비싼 장난감을 사서 가지고 노는 것은 이미 스스로 놀이감을 만들어서 했던 민속놀이의 양식을 벗어날 뿐 아니라 놀이감을

살 수 없는 친구들과 차별성을 가져오게 합니다. 공부에는 차별성을 인정 하더라도 놀이에는 차별성이 없어야 하며, 공부하는 현장에서 쉬는 시간이나 점심 시간 또는 수업을 마친 뒤에 쉽게 할 수 있는 놀이들이어야 합니다. 이 때 동채싸움이나 탈놀이와 같은 본격적인 대동놀이는 불가능합니다. 따라서 전혀 놀이감이 필요없는 씨름이나 기마전을 한다든가, 스스로 놀이감을 만들어서 짧은 시간 안에 간단히 할 수 있는 제기차기, 연날리기 등을 해보십시오. 씨름은 스스로 힘을 기르고 상대방의 힘을 이용하며 몸을 찢싸게 놀리는 기량을 터득하게 해주며, 기마전은 역할에 따른 자기 임무를 수행하며 일정한 협력 아래 상대방을 공격하고 자기를 지키는 능력을 기르게 합니다.



제기차기와 연날리기는 이미 제기와 연을 만드는 과정에서 공작하는 즐거움을 맛보게 됩니다. 재료를 골라 마르고 붙이고 자르고 끼우고 칠하는 가운데 놀이의 용도에 따른 공작의 이치를 터득할 수 있습니다. 제기차기를 통해 몸의 균형을 잡고 힘의 순발력과 조절력을 기르며, 연날리기를 통하여 바람의 역학을 직접 느끼며 옛날 사람들이 연을 이용하여 통신도 하고 액막이 부적으로도 멀리 날려보냈다는 사실을 터득할 수 있습니다. 학생자치회에서 개교기념일이나 야유회 때 제기차기 대회나 연날리기 대회를 개최한다면 곧잘 즐기게 될 것입니다. 또는 민속놀이 동아리를 만들어 동아리마다 제각기 민속놀이를 익히고 즐기는 일을 해도 좋겠습니다. 굴렁쇠 굴리기 놀이도 좋은 민속놀이입니다. 그 놀이 방법을 다양하게 개발할 수 있으며 겨루기를 하여 승부를 가려도 좋습니다. 민속놀이의 다양한 놀이방법을 발표하는 기회를 가진다면 단순한 놀이감이지만 다양하고 재미있게 놀이에 이용할 수 있습니다.

여학생들은 널뛰기와 그네뛰기를 즐길 수 있으나 이들 시설물들을 개별적으로 갖추기는 어렵습니다. 학교 운동장에 놀이 시설물을 설치해 두어야 합니다. 널뛰기는 여성들이 몸매를 다지고 균형 감각을 익히기에 좋은 놀이인데 두 사람이 함께 하는 까닭에 자연스럽게 승부를 겨루게 되어 더욱 즐겁습니다. 그네는 어린이들이나 타는 것이라고 생각해서는 안됩니다. 옛날에는 어머니들도 그네를 즐겨 났습니다. 청소년들이 타는 그네는 어린이 놀이터의 그네와 달리 성인용 그네여야 합니다. 용인민속촌의 그네처럼 나무 기둥을 아주 높게 설치하고 튼튼한 밧줄을 길게 늘어뜨려서 몸을 굴리는 힘의 탄력이 그네줄을 위로 높이 밀어 올릴 수 있도록 해야 합니다. 온몸을 일정한 박자에 맞추어 율동적으로 움직이며 다리를 힘껏 쫓아 박차오르므로, 여성적인 율동감을 익히는 가운데 가볍게 하늘을 날아 오르는 기분을 만끽하게 됩니다.

10. 학교축제를 살려야 하는 까닭은?

세시풍속과 연관되어 있는 민속놀이들은 대규모 집단놀이가 대부분이므로 학교에서 일상적으로 하기 어렵기 때문에 학교의 연중행사에 맞추어 놀이 기회를 별도로 만들어야 합니다. 동채싸움과 줄다리기 등은 교내체육대회나 축제행사를 마련하고 특별히 놀이감을 장만하여 어느 정도 놀이연습을 해야 가능합니다. 개교기념일 축제 행사를 민속놀이로 꾸미거나 방학을 이용하여 단체 야영을 할 때에도 이들 놀이를 계획해 볼 수 있으며 이때 축제를 한층 신바람나게 즐길 수 있습니다. 야영 때처럼 동채나 줄을 마련하기 어려운 상황에서는 소규모 인원으로 바꾸어 할 수 있습니다. 동채 대신 사람들로 기마를 만들어 대장을 태우고 동서편으로 갈라 동채싸움처럼 할 수 있습니다. 줄다리기도 줄 대신에 앞사람의 허리를 잡고



길게 줄을 만든 다음 그 앞에 동서편 두 대장이 마주 보고 서서 손을 맞잡고 당기기를 하여 힘겨루기를 할 수 있습니다.

이러한 민속놀이에 학생들이 적극적으로 참여하기 위해서는 승부에 따른 보상과 임무를 주어야 하는데 이긴 편에는 적절한 상품이나 혜택을 주고 진 편에는 그에 상응하는 일거리를 부담시키도록 합니다. 그러면 구경꾼들의 응원도 드세지기 마련입니다. 민속놀이의 전통을 현실적으로 계승하기 위해서는 다소 주술적인 요소를 포함시켜도 좋겠습니다. 승부를 겨루어 이기는 편은 대학시험에 반드시 합격한다든가, 또는 일년 동안 재수가 좋을 것이라는 따위의 의미를 부여할 수 있습니다. 이럴 때는 편을 가르는 일을 적절히 하여 힘의 균형을 이루게 하고 또 일종의 주술적 의미를 부여하는 의식을 행하여 그 의미를 강화시킬 필요도 있습니다.

풍물과 탈놀이 등은 학급별로 발표대회를 하는 기회를 가집니다. 전통적인 양식을 그대로 익혀도 좋지만 요즘 현실에 맞게 바꾸어도 좋습니다. 전통 풍물가락 외에 요즘 학생들이 즐기는 대중가요 가락도 풍물로 익혀서 거기에 맞는 노래와 춤을 곁들이면 현대적 악기 이상의 독특한 신명을 낼 수 있습니다. 우리 현실 문제들을 잡색놀이나 판굿 형식으로 재구성하여 풍물놀이를 입체적으로 발전시키는 방안도 모색해 볼 일입니다. 아리랑과 강강술래와 같은 민요에 맞추어 춤놀이를 익힐 수도 있고 제각기 앞소리꾼이 되어서 민요의 사설을 즉흥적으로 지어 부르도록 하면 더욱 흥미롭습니다. 자신의 정서와 감흥을 노래말로 읊는 기회를 가지는 동시에 춤사위로 표현할 수 있게 되어 문예적 창조력을 마음껏 발휘할 수 있습니다. 음악 또는 무용 수업과 함께 진행되면 더욱 신나는 공부가 될 수 있습니다.

탈놀이는 특히 탈을 만드는 데서부터 탈놀이의 대사를 꾸미는 데까지 학생들이 공동으로 참여해야 민속극의 본디 이치와 장점을 체득할 수 있

습니다. 전통 탈놀이의 이치와 원리는 계승하되 그 내용은 우리가 지금 당장 맞닥뜨리고 있는 현실 문제들을 적절히 풍자할 수 있는 가장 현대적인 것이어야 합니다. 공연할 때에도 연습한대로 엄격하게 재연하는 것이 아니라 구경꾼들과 대화를 시도하며 즉흥성을 유감없이 발휘할 수 있도록 하며, 구경꾼들도 추임새를 넣기도 하고 말대꾸도 하며 탈놀이에 적극 개입하도록 합니다. 결국 광대와 구경꾼이 함께 이끌어가는 탈놀이가 되어야 하며, 저마다 자기 연극의 주인공이 될 수 있도록 동아리별로 다양한 기회를 부여하여 재능있는 학생들 몇 사람들만의 탈놀이가 되지 않도록 해야 합니다. 그것은 다른 놀이들의 경우도 마찬가지이며, 미술 및 국어과목 수업활동과 함께 진행되면 한층 큰 성과를 거둘 수 있습니다.

역시 학생들은 학생들이기 때문에 그들의 생활 현장은 학교이며 그들의 주된 활동은 공부입니다. 따라서 학생들이 생활 현장에서 다양하게 우리 민속놀이들을 즐기는 길은 학교의 실제 교육과 여러 모로 연결되어 있어야 합니다. 교과과정에 민속놀이와 관련된 단원들을 교과마다 다양하게 설정하고 실제 학교 생활에서나 행사 때마다 민속놀이를 직접 체험할 수 있도록 하는 것이 가장 효과적입니다. 그리고 각급 학교는 ‘학생의 날’과 같은 뜻있는 날을 축제일로 삼아 하루만이라도 전국의 학생들이 민속놀이를 중심으로 신나는 축제를 벌이도록 해야 합니다. 수업일수도 적은 대학생들은 며칠씩 축제를 하는데 왜 중고등학생들은 축제가 없는가. 공부와 놀이의 상대적 관계를 생각한다면 오히려 중고등학생들에게 더 오랜 축제 기회를 주어야 할 것입니다.

대학생들이 탈놀이 전수운동을 벌이며 민요와 풍물 등을 자발적으로 배우고 연구하게 된 까닭도 대학에 그들이 주체가 되어 벌이는 축제가 있었기 때문입니다. 오늘날 우리 민속문화에 대한 계승 운동이 사회 일반으로 확산된 원인도 대학생들의 축제문화에서 찾을 수 있는데, 만일 중고등학생

들에게도 이와 같은 축제의 기회를 부여한다면 우리 민속문화는 비약적 발전을 하게 될 것입니다. 따라서 중고등학생들로 하여금 축제를 통해서 각종 민속놀이들을 주체적으로 즐기는 가운데 공동체의식을 다지고 애교심을 기르며 전통문화를 익히는 기회로 삼도록 해야 합니다. 그리고 학생의 날을 소재로 한 창작 탈놀이 공연을 하면서 일제에 항거한 선배 학생들의 뜻을 기리고 자신들의 처지에서 바라본 현실문제도 풍자하며, 바람직한 삶의 미래에 대한 건강한 전망도 세울 수 있도록 해야 합니다. 건강한 축제와 놀이는 더 성실한 학교생활과 더 적극적인 학습활동을 보장할 것입니다. 놀이는 공부보다 사람을 더 건강하게 만드는 까닭입니다.