한국 민속 예술 사전

민속놀이

국립민속박물관
The National Folk Museum of Korea

한국 민속 예술 사전

민속놀이

한국민속
예술사전
Encyclopedia of Korean Folk Arts

민속놀이
Folk Plays

발행일
2015년 12월 18일

발간등록번호
11-1371036-000201-10

발행
국립민속박물관
서울시 종로구 삼청로 37
(전화 02. 3704. 3221)

발행인
천진기

총괄
정명섭

기획
강경표

편수원
백민영, 은현정, 손정수, 김현지, 조현숙, 김윤지

윤문·교열
도서출판 평사리
황치영

디자인·제작
(주)디자인인트로 / www.gointro.com

ISBN
978-89-289-0114-2 94380 : 비매품
978-89-92128-58-2 (세트) 94080

이 도서의 국립중앙도서관 출판시도서목록(CIP)은
서지정보유통지원시스템 홈페이지(http://seoji.nl.go.kr)와
국가자료공동목록시스템(http://www.nl.go.kr/kolisnet)에서 이용하실 수 있습니다.
(CIP제어번호: CIP2015034230)

국립민속박물관
The National Folk Museum of Korea

발간사

국립민속박물관에서는 한국민속학의 정체성 확립과 학술연구의 기초 자료 제공, 민속문화에 대한 대국민적 관심환기와 저변확대를 위하여《한국민속대백과사전》을 편찬해오고 있습니다.

올해는 그 다섯 번째 주제인 〈한국민속예술사전〉의 '민속극·민속놀이 편' 사전을 발간하게 되었습니다. 예로부터 우리 민족의 생활과 관련한 의례에서 발생되어 예능으로 발전한 연극 양식인 가면극과 인형극, 그리고 굿놀이를 민속극 사전에서 다루었습니다. 또한 민속극과 마찬가지로 대중의 생활감정과 염원, 당시의 풍습 등이 반영되어 있는 민속놀이 사전에서는 민간예능과 전문예능을 모두 다루었으며 무형문화재로 지정된 놀이에 대해서도 체계적이고 종합적으로 정리, 해설하였습니다.

그동안 국립민속박물관은 2002년부터 시작된 사전편찬 사업을 통해 이미 〈한국세시풍속사전〉, 〈한국민속신앙사전〉, 〈한국민속문학사전〉, 〈한국일생의례사전〉을 발간함으로써 명실공히 한국의 민속을 집대성한《한국민속대백과사전》으로서의 면모를 갖추어 나가고 있습니다.

아울러, 앞으로 발간될 〈한국민속예술사전〉 '음악·미술·무용·농악 편', 〈한국의식주사전〉, 〈한국생업기술사전〉 그리고 〈한국민속사회사전〉까지 이 모두가 지금까지의 한국 민속학 연구 성과를 총화하는 계기일 뿐 아니라 새로운 관심과 연구를 촉진하는 또 다른 창조의 장이 될 것으로 생각합니다.

끝으로 바쁘신 와중에도 본 사전의 발간을 위해 애써주신 집필자, 자문위원, 감수위원 선생님들께 감사의 말씀을 드립니다. 또한 자료를 제공해 주신 관계 기관과 사전이 나오기까지 많은 노력을 기울인 사전편찬팀 그리고 관심을 갖고 도움을 주신 우리 관 직원들께 고마운 마음을 전합니다.

2015년 12월 18일

국립민속박물관장 천진기

발간개요

국립민속박물관의《한국민속대백과사전》은 민속을 크게 8개의 주제로 나누어 연차적으로 진행하고 있다. 제1주제인 〈한국세시풍속사전〉전5권을 2002년부터 2007년에 걸쳐 발간하였고, 2009년부터 제2주제인 〈한국민속신앙사전〉 편찬사업을 시작하였다. 2009년에 '무속신앙편'(1·2권), 2010년에 '마을신앙편'(1·2권), 2011년에 '가정신앙편'(1·2권)을 발간하였다. 2012년에 제3주제인 〈한국민속문학사전〉 편찬사업을 시작하여 같은 해 '설화편'(1·2권), 2013년에 '민요편'과 '판소리편'을 발간하였다. 2014년에는 제4주제인 〈한국일생의례사전〉(1·2권)을 발간하였다. 올해는 제5주제인 〈한국민속예술사전〉의 편찬사업을 시작하여 첫 결실인 '민속극 · 민속놀이편'을 발간하게 되었다.

이번에 발간한 〈한국민속예술사전〉 '민속놀이편'은 표제어 200항목, 원고 2,500여 매, 사진 250여장으로 구성되어 있다. 사진자료는 집필자로부터 이용권을 구입한 사진과 국립민속박물관 소장사진, 타 기관에서 제공한 사진을 적절히 활용하였다.

이 사전은 관내·관외의 민속놀이 분야 전문가들로 구성된 자문위원단으로부터 사전 편찬팀에서 선정한 표제어의 적합성을 검증 받았고, 여기에서 빠진 중요한 표제어를 추천 받는 등의 도움을 받았다. 또한 민속놀이 분야를 전공한 49명의 연구자가 원고를 집필하였다.

수합한 원고는 사전편찬팀의 검수를 거친 후 업체와 전문가의 교정·교열·윤문을 거쳤다. 최종 원고는 각 분야에서 출중한 연구업적을 지닌 외부 학자로 구성된 감수위원단이 감수하였으며 감수위원단이 문제점을 제기한 원고는 필자들에게 수정·보완을 요청하는 등 사전의 신뢰성과 권위를 높이기 위해 노력했다.

이 사전은 민속놀이를 크게 놀이종목과 자료로 구분하고, 놀이종목은 민간예능, 전문예능을 모두 포함하였으며, 무형문화재로 지정된 놀이도 그 중요성을 고려하여 표제어로 선정하였다.

사전은 발간사와 발간개요, 일러두기와 목차, 그리고 본문과 색인으로 구성되었다. 표제어 배열은 가나다순으로 하였으며, 목차는 가나다 차례와 함께 분야별 차례를 제시하였다. 가나다 차례는 일반적인 사전 찾기 방식으로써 비교적 편리하게 표제어에 접근할 수 있는 방식이다.

일러두기

사전의 전체 구성

〈한국민속예술사전〉은 민속극, 민속놀이편으로 구성되어 있다.

표제어 선정 및 범주

1. 표제어는 〈한국민속예술사전〉에 독립항목으로 배열되는 단어를 말한다.
2. 민속놀이 표제어는 놀이종목, 자료의 범주로 나누어 선정하였고 이 중 관련 용어 표제어는 민속극 사전에 통합 배치하였다.
3. 표제어는 관내외 자문회의를 통해 그 방향과 범위를 설정하여 선정하였다. 놀이 종목은 민간예능, 전문예능을 모두 포함하였으며, 무형문화재로 지정된 놀이도 그 중요성을 고려하여 표제어로 선정하였다.
4. 이 사전에서 사용되는 표제어는 학계에서 일반적으로 통용되는 명칭을 따랐다.

표제어 배열 및 목차

본문에서의 표제어 배열은 가나다순으로 하였다.

가표제어

주표제어와 거의 대등하게 불리는 이칭을 가표제어로 선정하였다. 가표제어도 목차에 같이 제시하였다. 가표제어와 관련된 표제어 쪽수를 제시하여 사전 이용자의 검색 접근성을 향상시켰다.

표기방법

맞춤법과 표기법은 기본적으로 현행교육과학기술부 규정 '한글맞춤법통일안(1989년 3월 1일부터 시행)'과 국립국어원에서 발간한 '표준국어대사전(1990년 10월 발간)'을 따랐다.

사진과 자료

사진, 도표, 삽화 등 내용을 설명하는 데 도움이 되는 자료는 본문의 해당 부분에 첨부하고 그 출처 또는 소장처(제공처)등을 밝혔다.

사진제공

국가기록원, 국립중앙박물관, 문화재청, 밀양 표충사, 서울대학교 규장각, 서울대학교박물관, 숭실대학교 기독교박물관

색인

표제어 및 표제어에 준하는 용어들을 가나다순으로 배열하고 해당 쪽수를 기재하여 본문에서 찾아보기 쉽게 하였다.

필자

필자의 성명과 소속 그리고 집필한 표제어와 해당 쪽을 기재하여 필자란을 통해서도 표제어를 찾을 수 있도록 하였다.

자문위원과 감수위원

1. 관내 자문위원은 권태효, 이관호, 장장식, 정연학이 맡았다.
2. 관외 자문위원은 김영운(한양대), 김운미(한양대), 김헌선(경기대), 이상호(대미초), 전경욱(고려대), 정형호(전북대), 한양명(안동대), 허용호(서울대) 교수가 맡았다.
3. 감수위원은 김광언(인하대), 박진태(대구대), 정상박(동아대) 교수가 맡았다.

가나다순

차례

한국민속
예술사전

민속놀이

기역 ㄱ

가락지 찾기놀이 14
가마타기 14
가위바위보 15
감내 게줄당기기 16
강강술래 18
강릉 사천 하평 답교놀이 21
거북놀이 24
격구 26
경도잡지 29
고고매놀이 31
고누놀이 32
고무줄놀이 33
고싸움놀이 34
고양 송포 호미걸이 37
고을모둠 39
고창 답성놀이 40
골패 42
공기놀이 44
공주 선학리 지게놀이 45
공죽 47
과천 무동 답교놀이 51
관등 53
관원놀이(제관놀이) 283
관화 56
광주 철석 고싸움놀이 59
구덕 망께 터다지기 61
구슬치기 63
굴렁쇠 굴리기놀이 64
그네뛰기 65
그림자놀이 68
기세배 69
기싸움(기세배) 69
기지시 줄다리기 71
기차놀이 75
길쌈놀이 76
김포 통진 두레놀이 78
깃대 세우기놀이 80
까막잡기(관수놀이) 330
깡통 차기놀이 81
깨금발싸움 82
꼬리따기 83
꽃 찾기놀이 84
꽈리불기 85

니은 ㄴ

낙화놀이 86
남사당놀이 88
남원 삼동 굿놀이 90
남원 용마놀이 93
남해 선구 줄 끗기 95
낫 치기놀이 98
널뛰기 99
농주(공죽) 47
농환(공죽) 47
눈싸움 101

디귿 ㄷ

다리 세기놀이 102
다리밟기 103
달팽이놀이 104
닭살이놀이 105
닭싸움 106
답교놀이(다리밟기) 103
도둑잡기 108
돈치기 109
동국세시기 110
동국여지승람 111
동래 지신밟기 114
두꺼비집 짓기놀이 116
등바루놀이 117
딱지치기 118
땅따먹기놀이(땅재먹기) 120
땅재먹기 120

미음 ㅁ

마사희 121
마산 농청놀이 122
마상재 124
말 잇기놀이 126
말뚝박기 127
말타기놀이(말뚝박기) 127
망 차기놀이 128
멍석말이놀이 130
못 치기놀이 131
무궁화 꽃이 피었습니다 132
문놀이 133
민속놀이 133
밀양 백중놀이 140
밀양 법흥 상원놀이 143
밀양 용호놀이 144

비읍 ㅂ

바둑 146
바람개비놀이 147
바위절마을 호상놀이 148
박시놀이 150
방아깨비놀이 151
백중놀이 152
뱃놀이 154
벅골제 쌍룡놀이 156
보싸움 158
봉기놀이(봉죽놀이) 159
봉죽놀이 159
부여 유왕산놀이 161
불꽃놀이(관화) 56
비석치기 162
빈 상여놀이 163
뻘기 뽑기놀이 165

시옷 ㅅ

사냥놀이 166
사방치기 168
사자놀이 169
산가지놀이 171

삼척 기줄다리기 173
서낭대싸움 176
서리 178
서천 지산팔읍 길쌈놀이 180
석전 182
석천 농기 고두마리놀이 184
선유(뱃놀이) 154
성불도놀이 185
세도 두레풍장 187
세시풍요 189
소꿉놀이 190
소싸움 191
손뼉치기 194
솟대타기 194
송천 달집태우기 198
송파 다리밟기 200
수건돌리기 201
수박희 202
수영 농청놀이 204
수영 지신밟기 206
술래잡기 207
숨바꼭질(술래잡기) 207
스무고개 209
승경도놀이 209
승람도놀이 211
실뜨기 213
쌍륙 215
썰매 타기놀이 217
씨름 218

이응 ㅇ

안동 놋다리밟기 221
안동 차전놀이 224
안성 남사당 풍물놀이 226
양구 돌산령 지게놀이 229
어깨동무 230
얼른 231
연날리기 233
연산 백중놀이 236
열 발 뛰기놀이 239
열양세시기 240
엿치기 241
영덕 달봉뛰기 242
영덕 월월이청청 244
영산 쇠머리대기 247
영산 줄다리기 250
영천 콧나무싸움 254
오목 256
오주연문장전산고 257
오징어놀이 258
우리 집에 왜 왔니(꽃 찾기놀이) 84
울산 마두희 259
울산 매귀악 261
울진 놀쌈 264
웅상 농청 장원놀이 265
유객주놀이 267
윷놀이 269
의령 큰 줄땡기기 272
이천 거북놀이 274
임하필기 276

지읒 ㅈ

자치기 278
장기 280
장원놀이(백중놀이) 152
장치기 281
재판놀이 283
진주 기접놀이 286
제기차기 288
제주 약마희 289
제주 지게 발 걷기 290
조선상식 291
조선의 향토오락 292
좌수영 어방놀이 294
죽마놀이 297
죽방울 받기(공죽) 47
줄넘기놀이 298
줄다리기 299
줄당기기(줄다리기) 299
줄타기 302
쥐불놀이 304
지붕유설 306
진놀이 308
진도 살맹이놀이 309
쫄기접시놀이 311

치읓 ㅊ

참새 잡이놀이 312
척사희(윷놀이) 269
천렵 313
청양 밥놀이 315
초중종놀이 316
축국 317
춘천 차전놀이 318
춘향이놀이 319
칠교놀이 321

키읔 ㅋ

콩주머니놀이 322

티읕 ㅌ

태껸(택견) 322
택견 322
투계(닭싸움) 106
투란희 324
투전 325
투호 327

피읖 ㅍ

파일놀이 329
판수놀이 330
팽이치기 332
폭죽놀이 334
풀각시놀이 335
풀싸움 336
풍등놀이 337

히읗 ㅎ

하회 선유 줄불놀이 338
함안 낙화놀이 340
해동죽지 341
허수아비놀이 343
현천 소동패놀이 344
호기놀이 345
호드기불기 346
화가투 348
화전놀이 349
화투 351
환술(얼른) 231
활쏘기(마사희) 121
횃불싸움 353

가락지 찾기놀이

정의 주로 여자아이들이나 부녀자들이 방 안에서 하는, 가락지나 기타 작은 물건들을 숨기고 찾는 놀이.

내용 '가락지 찾기놀이'라고도 하지만 '가락지 감추기놀이'라고도 한다. 숨기거나 찾는 물건이 가락지만이 아니라 다양하다. 비녀를 가지고 할 때는 '비녀 돌리기', 작은 종지를 가지고 할 때는 '종지 돌리기'라고도 하고 콩을 가지고 할 때는 '콩 숨기기'라고도 한다.

가락지 찾기놀이는 열 명 안팎의 인원이 하는데 먼저 술래를 한 명 뽑는다. 이 술래를 범이나 고양이라 하기도 한다. 술래를 가운데 두고 나머지 사람들은 빙 둘러앉는다. 술래는 그냥 고개를 숙이고 앉아 있기도 하고, 눈을 가리고 있기도 한다. 나머지 둘러앉은 사람들은 가락지를 옆 사람에게 돌리면서 노래를 부른다. 이때 부르는 노래로 충청남도 금산 지방에서 수집된 예를 소개하면 아래와 같다.

> 둥덩실 둥덩실/ 콩배미야 많이나 먹고서/ 잘 감춰주게.
> 둥덩실 둥덩실/ 콩배미야 많이나 먹고서/ 잘 감춰주게.
> -금산의 풍악과 소리

이와 같이 노래를 부르면서 가락지를 무릎 아래나 치마 아래에서 돌리는데, 어느 방향으로 돌리든지 상관이 없다. 돌릴 때 최대한 술래에게 보이지 않게 하고 돌리다가 떨어뜨리지 않도록 조심하면서 전달한다. 함께 부르는 노래가 끝이 나거나, 술래가 '끝'이라고 하면 그만 돌린다. 술래는 이때부터 가락지를 가지고 있는 사람을 찾기 시작하는데, 나머지 사람들은 가락지를 찾는 술래가 헛갈리도록 여러 가지 말과 행동을 할 수 있다. 술래는 누가 가락지를 갖고 있는지 찾기 위해 둘러앉은 사람들의 얼굴 표정이나 자세 등을 자세히 살펴보다가 그 중 한 사람을 지목한다. 술래가 지목한 사람이 가락지를 갖고 있으면 그 사람이 다음 번 술래가 되고 가락지를 갖고 있지 않으면 술래가 다시 한 번 더 술래 역할을 한다. 이때 가락지를 갖고 있는 사람을 찾지 못한 술래는 미리 정해진 벌칙을 받기도 한다.

특징 및 의의 실제 놀이를 해 본 사람들의 이야기에 의하면 추운 겨울에 방 안에서 옹기종기 모여 앉아 했다고 한다. 또한 아이들뿐만 아니라 어머니나 할머니들이 하는 것을 보았다고 하는 것을 보면 꽤 오랫동안 사랑받았던 놀이였던 것으로 보인다. 그러나 경상남도 하동, 전라북도 진안 등에서 조사된 바에 따르면 반드시 실내에서만 이 놀이를 했던 것은 아니다.

바깥에서 하는 가락지 찾기놀이는 우선 아이들이 풀뿌리나 풀의 줄기를 이용하여 가락지 모양을 만들어 이를 모래 속에 묻는다. 그 다음 나머지 아이들이 나무 막대기 등을 이용하여 한 번씩 모래 속을 찔러 가락지를 찾아냈다고 한다. 이를 보면 원래 밖에서도 하던 놀이였는데, 실내에서도 하게 되었고 그 과정에서 놀이 형태가 약간 변한 것으로 보인다. 이 놀이는 1970~80년대에 주로 학교 등에서 하던 수건돌리기와도 비슷한 면이 있다. 가락지 찾기놀이는 놀잇감인 가락지를 감추지만, 수건돌리기에서는 수건을 감추기보다는 앉아 있는 사람 뒤에 놓고 도망간다는 점에서 차이가 있다.

요즘처럼 TV나 컴퓨터가 없던 시절에 긴 겨울밤의 무료함을 달래 주었던 놀이로 놀잇감이 콩에서부터 종지까지 다양했고, 놀이 방법도 놀이를 하는 공간에 따라 조금씩 변화해 온 것으로 보인다.

참고문헌 금산의 민속놀이(강성복, 금산문화원, 1994), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992), 한국의 놀이(Stewart Culin, 윤광봉 역, 열화당, 2003).

필자 이상호(李相昊)

가마타기

정의 가마 타는 것을 모방하여 팔로 가마 모양을 만들어 노는 아이들 놀이.

내용 가마놀이 또는 거마去馬놀이라고도 한다. 가마는 세 명이 있어야 만들 수 있다. 만드는 방법은 두 명이 마주 보고 왼팔을 뻗어 왼손으로 상대방 오른팔에 걸치고 오른팔은 구부려 자신의 왼팔의 팔꿈치 아래를 오른손으로 잡으면 우물 정井자의 형태가 나오게 만든다. 그러면 가마를 만들지 않은 사람이 '정'자를 받침으로, 두 사람의 몸 쪽에 다리를 넣어 타면 가마가 완성된다. 가마를 탄 채로 이동하거나 다른 가마와 겨루는 방식으로 놀이가 전개된다. 단지 이동하는 것은 규모가 작다면, 겨루는 방식은 여럿이 있어야 한다.

가마에 탄 아이를 앉히고 "권이 권이 되었는가/ 장닭 국권이 되었네."라고 노래를 하면서 평소와 다른 분위기를 연출했고, 이것이 일본에 전래되어 우차牛車놀이가 되었다. 일본에서는 "와싸 와싸."라는 소리를 지르며 하는데, 우리와 다른 점은 가마 탄 사람을 신으로 여긴다는 점이다.

무라야마 지준村山智順의 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에는 경기도 개성과 전라남도 고흥의 놀이로 기록되어 있으나, 노래 내용을 보면 일제강점기 이전부터 시작되었을 것으로 추정된다.

> 두 사람이 손을 서로 엇걸어 잡아 가마로 삼고, 그 위에 다른 한 사람을 태워서 일정한 거리까지 실어다 준 다음에 차례를 바꾼다
> -개성

> 마을에서 농사일에 장원한 사람을 뽑아 그 노고를 축하하며, 뽑힌 사람은 술과 음식을 내어 이웃을 대접한다. 축하하는 사람들은 저녁 무렵 대접받은 술의 취기가 오르면 장원을 손가마에 태우고 농악을 울리며 노래를 부르면서 행렬을 지어 마을을 누빈다. 이때 마을의 소년들은 각자 손에 초롱불을 들고 행렬에 참가한다
> -고흥

최상수는 『충청남도지』에서 아이들이 어떻게 놀이했는지 구체적으로 소개하고 있는데 내용은 다음과 같다.

> 열 살 안팎의 남녀 아이들이 많이 한다. 사람 수는 세 사람 이상으로 먼저 가위바위보를 하여 이긴 사람이 가마를 타는 것인데, 진 사람 둘은 서로 두 손을 내밀어 잡으면 이긴 사람은 그 두 사람이 내밀어 잡은 양 손 위에 걸터앉는다. 그러면 이긴 사람을 태우고 작정한 거리까지 갔다 오는 것이다.

충청남도 청양 지역에서도 이 놀이가 조사되고 있는데 평소에 이동할 때나 패를 나누어 먼저 돌아오기, 가마를 만든 상태에서 싸워 무너뜨리기 등이 소개되고 있다.

특징 및 의의 문화공보부 문화재관리국에 의해 1969~1982년까지 조사된 『한국민속종합조사보고서』에는 전북·경기·충남 등지에서 행해지는 가마타기 놀이를 자세히 소개하고 있고, 근래 기록된 『금산의 민속놀이』에도 소개되어 있는 것으로 보아 최근까지 행해진 것으로 보인다. 그밖에 북한의 『민속놀이와 명절』에도 소개되고 있어 북한 지역까지 널리 행해졌음을 알 수 있다. 신분 제도가 엄격하던 조선시대에 양인들은 시집갈 때를 제외하고는 가마를 타 볼 수 없었다. 아이들은 가마 탄 것이 신기하기도 하고 부러워서 이 놀이를 하고 놀았을 것이다. 이와 비슷한 맥락으로 만들어진 놀이에는 기차놀이 등이 있다.

참고문헌 금산의 민속놀이(강성복, 금산문화원, 1994), 민속놀이와 명절-하(조선의 민속전통 편찬위원회, 대산출판사, 2000), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992), 충청남도지-하(충청남도지편찬위원회, 1965), 한국민속종합조사보고서1~13(문화공보부 문화재관리국, 1969~1982).

필자 이상호(李相昊)

가위바위보

정의 약속된 세 가지 모양의 손동작 중 하나를 동시에 내어 승부를 가리는 놀이.

내용 가위바위보는 손의 모양을 따서 붙인 이름이다. 손가락을 모두 움켜쥔 것을 '바위', 손을 모두 편 것을 '보' 혹은 '보자기'라고 하고, 엄지와 검지 혹은 검지와 중지만 펴고 나머지 손가락을 접은 것을 '가위'라고 한다.

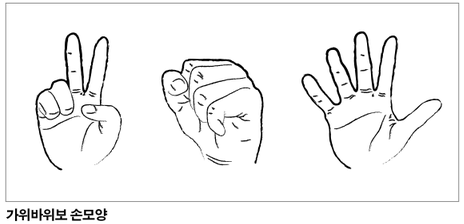
두 명 이상이 할 수 있는 놀이로 같이 박자에 맞춰 '가위바위'라고 외치다가 마지막에 '보'라고 외침과 동시에 셋 중에 하나를 선택해서 내야 한다. 이때 한 사람



가위바위보 표지의 산수 교과서 | 국립민속박물관

은 가위를 내고 또 다른 한 사람은 보자기를 냈다면 가위는 보자기를 자를 수 있기 때문에 가위를 낸 사람이 이긴다. 이 외에도 보자기는 주먹을 감쌀 수 있어서 주먹을 낸 사람이 보자기를 낸 사람을 이기고, 주먹은 가위를 부술 수 있기 때문에 주먹을 낸 사람이 보자기를 낸 사람을 이긴다. 둘이서 같은 모양을 내거나, 셋 이상이 '가위바위보'를 할 때 가위, 바위, 보가 모두 다 나오면 무승부가 된다.

보통은 '가위바위보'라고 하지만 1960~70년대에 어린 시절을 보낸 사람들은 '묵찌빠'라고 하기도 했다. 여기서 '묵'은 바위를 말하고 '찌'는 가위, '빠'는 보자기를 말한다. 그리고 단순히 한 번의 가위바위보로 승부를 끝내는 것이 아니라, 첫 번째 승부에서 이긴 사람이 계속해서 공격을 할 수 있도록 하는데 '묵찌빠' 중에 한 가지를 선택해서 크게 외치면 된다. 만약 공격하는 사람이 '빠(보자기)'라고 외치면서 '빠'를 냈는데 상대방이 똑같이 '빠'를 내면 그 사람이 완전히 진 것이 되어 놀이가 끝이 나고, '묵'이나 '찌'를 내면 상대방이 이긴 것이 되어 세 번째 승부로 이어 가게 된다. 이때 두 번째 승부에서 이긴 사람이 공격권을 얻어 앞에서와 마찬가지로 '묵찌빠' 중에 한 가지를 외칠 수 있다. 이렇게 해서 계속 놀이를 이어갈 수도 있고, 단 두 번 만에 승부가 날 수도 있다.



가위바위보 손모양

특징 및 의의 가위바위보는 언제부터 시작되었는지 알기 어렵다. 다만 중국에서 이와 유사한 놀이가 주周나라 때의 기록에 남아 있는데 무전拇戰·무진拇陳·중지지희中指之戲라고 하고, 술자리에서 벌인다고 해서 획권劃拳 혹은 할권割拳 등으로 부르기도 했다. 특이한 것은 오늘날과는 달리 손바닥, 손가락 마디, 검지, 새끼 손가락, 팔, 다섯 손가락을 쓰는 등 지금보다 훨씬 복잡한 형태였다는 점이다. 일본에서는 이 놀이를 '장겐掌拳' 혹은 '장겐뽕'이라고 불렀는데 손을 이용하는 것뿐만 아니라 혀나 다리, 얼굴 등을 이용하여 하는 등 다양한 방식으로 놀았다. 일본의 이 말이 우리나라에도 전해져서인지 가위바위보를 '장겐뽕'이라고 하는 사람도 있다. 이 밖에도 가위바위보는 세계 여러 나라에서 즐기는 놀이인데, 그 모습이 조금씩 다르다. 예를 들어 인도에서는 코끼리·인간·개미가 등장하고, 미얀마에서는 지휘관·병졸·범[虎]이, 영국에서는 돌·종이·가위, 베트남에서는 망치·못·종이가 등장한다. 그 중 중국의 광둥廣東 지방이나 말레이시아에서는 특이하게도 가위바위보를 다섯 가지로 구성했다. 광둥에서는 신·닭·철포·여우·흰 개미로, 말레이시아에서는 새·돌·권총·널빤지·물의 다섯 가지로 논다. 그러나 대부분의 가위바위보 놀이는 세 가지로 구성되어 있고 절대적으로 이기거나 지는 것 없이 서로 맞물려 있는 방식이다.

가위바위보 자체만으로도 놀이가 되지만 우리나라에서는 대부분 어떤 놀이를 시작할 때에 술래를 정하거나 편을 나눌 때 가위바위보를 통해 결정하는 경우가 많다.

참고문헌 동아시아의 놀이(김광언, 민속원, 2004), 한국의 놀이(Stewart Culin, 윤광봉 역, 열화당, 2003), 한국의 전통놀이(사단법인 삼동청소년회, 삼동윤리, 1997).

필자 이상호(李相昊)

감내 게줄당기기

정의 경상남도 밀양 부북면 감천리(감내) 일대에서 전승되는, 게 모양의 줄을 어깨에 걸고 엎드려서 서로 등을 지고 끄는 줄싸움 형태의 놀이.

역사 밀양의 진산인 화악산에서 발원하여 남천강으로 흘러드는 강인 감내, 즉 감천甘川은 이웃 마을 제대리에서 김종직金宗直이 태어난 이후 냇물 맛이 달다 하여 붙은 이름이라 한다. 감천리 일대의 감내들을 관류하는 감천변甘川邊은 비옥한 농경지를 이루고 있을 뿐만 아니라 예로부터 게[蟹]가 많이 잡혔다고 한다. 이곳 상감·중감·하감 지역 주민들은 서로 좋은 게잡이 터를 차지하려고 잦은 싸움이 일어나 이웃끼리 반목이 생기는 등 인심이 나빠지게 되었다. 그러자 이를 해결하기 위해서 마을 어른들은 게 모양의 줄을 만들어 당겨 이긴 편이 먼저 터를 잡도록 권유하였고, 시합의 결과에 따라 구역을 할당하기로 했다. 이로 인하여 마을 사람끼리 반목하는 폐단이 사라졌는데, 이것이 동기가 되어 감내 게줄당기기가 시작되었다고 한다. 그런데 게의 생산이 줄어들면서 게줄당기기는 1920년대를 마지막으로 한동안 중단되었다가, 근대 이후 정월대보름과 칠월백중날 등의 농한기에 보洑나 농로를 고치기 위한 마을 공동 작업을 할 때 부역을 걸고 이 놀이를 하면서 다시 부활하게 되었다. 감내 게줄당기기는 1973년 5월 17일 밀양 공설 운동장에서 열린 제6회 경남민속예술경연대회에 출연함으로써 비로소 널리 알려졌다. 그리고 1982년 제23회 전국민속예술경연대회에서 문화공보부장관상을 수상함으로써 문화재로서의 가치를 인정받아 1983년 8월 6일 경상남도 무형문화재 제7호로 지정되었다. 현재는 밀양민속문화보존협회에서 전승하고 있다.

내용 게줄당기기는 현지에서 '끼줄땡기기'라고도 하는데, 이 놀이는 마주 보고 당기는 일반적인 줄다리기와 달리 줄을 어깨에 걸고 엎드려서 서로 등을 지고 끄는 점이 특이하다. 놀이에 쓰이는 줄의 형태도 일직선 형태의 줄다리기용 줄과 다르게 동그란 게 모양으로 만들고, 반지처럼 둥근 줄 주위에 게의 발처럼 곁줄(젖줄)이 길게 달려 있다. 줄은 질긴 새끼로 꼬는데 몸통 부분은 지름 2*m* 가량의 크기로 게의 등처럼 둥그렇고 굵게 감는다. 또 그것을 중심으로 양쪽에는 게발 모양이 되게끔 12*m*, 10*m*, 8*m* 등의 길이로 곁줄을 길게 빼어 단다. 이 곁줄의 수는 놀이에 참가하는 놀이꾼의 숫자에 따라 달라진다. 두 사람이 겨루는 소형 줄에서부터 세 사람씩 한 조가 되는 6인용 줄(3줄), 다섯 사람씩 나누어 겨루는 10인용 줄(5줄), 열 명씩 이루어지는 20인용(10줄) 등이 있다. 놀이를 준비하고 펼칠 때에 필요한 도구로는 위의 게줄을 비롯하여 줄을 드릴 때 받치는 용도로 쓰이는 작수바리, 춤판에서 흥을 돋우며 두들기는 나무구시(구유, 마소의 먹이를 담아 주는 그릇), 악기의 구실을 하는 지게, 터빼앗기 싸움을 할 때 사용되는 대발, 그리고 양편의 깃발(상감은 용, 하감은 호랑이를 그린 기), '농자천하지대본' 기 등이 있다.

놀이의 편 구성은 마을 동부 지역인 상감上甘과 서부 지역인 하감下甘의 놀이꾼들이 두 패로 나뉘어 이루어진다. 놀이의 절차는 마을 노인들의 증언을 토대로 재구성하여 1970년경부터 앞놀이, 본놀이(게줄당기기), 뒷놀이로 이루어져 있다. 먼저 앞놀이는 박씨할매당산제로 시작하여 터밟기–젓줄디리기–농발이놀이–



감내 게줄당기기 | 경남 밀양 | 국립민속박물관

판굿–터빼앗기–게줄어루기 순으로 진행된다. 이른 아침에 마을 사람들이 풍물꾼과 더불어 '박씨 할매사당'에 올라가 안녕과 번영을 축원하는 당산제를 지낸다. 그리고 줄다리기 장소인 장승백이로 가서 다시 제사를 올린 뒤 '오토 지신풀이'를 노래하면서 잡귀막이를 위한 터밟기를 한다. 이어서 밀양 덧배기의 춤판으로 흥을 고조시킨 다음 앞소리에 따라 젓줄(곁가지의 줄)을 드린다. 한편 마당 안에서는 줄다리기 장사를 뽑는 '농발이놀이'가 시작된다. 한 사람이 앉아서 두 사람을 옆으로 뉘어 양손으로 잡고 허리의 힘으로 일어나는 힘쓰기이다. 여기에서 뽑힌 가장 힘센 장사를 수농부首農夫로 삼고, 두 사람이 만든 손가마에 태워 돌거나 나무구시의 박자에 맞춰 〈밀양아리랑〉 등을 함께 부르며 한바탕 논다. 이때 놀이꾼들도 지게를 지고 막대기를 두드리며 장단을 맞추는데 이를 '지게목발놀이'라 한다. 이렇게 한참 동안 놀고 난 뒤 게 잡는 터를 서로 차지하려고 '터빼앗기 싸움'을 시작한다. 이 놀이는 게줄당기기에 앞서 하는 놀이로서 줄다리기 때 유리한 자리를 선택할 수 있는 요건을 갖추기 위한 것인데, 수농부끼리 작은 2인용 줄을 목덜미에 걸어 당겨서 승부를 가린다.

승부가 나면 양편 사람들은 풍물꾼들의 흥겨운 가락에 맞춰 원형으로 주위를 한 바퀴 돌고 곧 본놀이인 게줄당기기로 들어간다. 게줄당기기는 심판격인 '줄도감'의 징소리를 신호로 시작되며, 이때 사용되는 게줄은 보통 20인용 줄이다. 양편에 각기 열 명씩 패를 구성한 뒤 각자 곁줄 속에 머리를 넣어 목덜미에 줄을 건다. 시작 신호와 함께 어깨와 허리에 힘을 주어 마치 소가 논갈이를 하듯 손과 발을 이용해 땅을 짚고 엎드려 기면서 앞으로 당긴다. 소요 시간은 대략 1에서 100까지 숫자를 셀 동안(약 3분 정도)이며, 승부는 중앙선에서 줄을 더 많이 끌어간 편이 이긴다. 한 판으로 끝나지 않을 경우 세 판을 놀게 된다. 승패가 갈리면 뒷놀이로 이어지는데 이를 '화동놀이'라 한다. 이때 진 편은 모두 앉아 있고 이긴 편은 춤과 노래로 놀이판을 돌다가 진 편을 일으켜 세워 함께 어울려 화합의 춤을 추면서 대단원을 이룬다.

특징 및 의의 감내 게줄당기기는 원래 게를 잡기에 유리한 게잡이 터를 먼저 차지하려는 경쟁에서 시작되었으나, 차츰 마을 사람들의 협동과 대동·화합을 도모하기 위한 놀이로 발전하였다. 따라서 놀이에 앞서 당산제가 선행되고 잡귀막이 터밟기를 돌게 됨으로써 단순한 오락에서 벗어나 마을의 안녕과 풍농을 기원하는 농경의례적 성격을 지니게 되었다. 우리나라에서 전승되어 온 줄다리기는 일반적으로 외줄 혹은 쌍줄을 수십 명이 마주 서서 당기는 방식인데, 감내 게줄당기기는 소수의 인원으로 게줄을 목에 걸고 엎드려 당긴다는 점에서 특이하다. 감내 게줄당기기는 주민 화합과 인근 마을과의 불화를 풀기 위해 만들어진 독창적인 민속놀이로서 겨루어 당기는 방식이 단순하면서도 역동적으로 전개되기 때문에 오늘날에 와서도 소통과 화합의 대중적 오락물로 그 가치를 인정받고 있다.

참고문헌 경남민속자료집(한국문화원연합회 경상남도지부, 1993), 미리벌의 얼(밀양군, 1983), 밀양민속자료집(밀양문화원, 1993), 향토의 민속문화(강용권, 동아대학교 석당전통문화연구원, 1996).

필자 남성진(南聖辰)

강강술래

정의 서남 해안 일대에서 정월대보름이나 추석 때 여성들 중심으로 각종 원무圓舞를 그리면서 춤, 노래, 놀이가 병행되는 민속놀이.

내용 강강술래는 여러 학자가 정의를 내린 바 있다. 일찍이 송석하는 강강술래를 '음악적·무용적·연극적·유희적인 성격을 지닌 여성들만의 단체놀이요, 계절적 분류로는 8월의 놀이요, 관념적 분류로는 정서 감정상의 놀이요, 지리적 분류로는 남선 지방南鮮地方의 놀이'로 분류하였다. 그리고 김선풍은 강강술래를 명절놀이로 크게 분류하면서, 풍농기원놀이이며 오락을 위한 놀이로서 대보름(추석)에 성인 여자들에 의해 행해지는 집단놀이로 규정하고 있다. 또한 임재해는 강강술래를 각종 원무가 곁들어 있는 춤놀이이자 노래를 불러야 가능한 노래놀이일 뿐만 아니라 주고받는 대화체 사설과 가장된 행위가 포함되어 있는 극놀이로 규정하였다.

이러한 정의와 함께 강강술래의 기원에 대해서는 크게 고대기원설과 근대기원설로 나누어 논의되었다. 고대기원설은 강강술래를 고대 수확감사제의 자취로 보는 경우, 마한시대 이전의 상고수렵인의 무용으로 보는 경우 그리고 마한시대의 노래나 유희로 보는 경우이다. 그리고 근대기원설은 강강술래를 임진왜란 당시 동원된 해안지대의 부녀자들의 가무로 보는 경우이다.

고대기원설 가운데는 특히 마한시대의 기록을 근거하여 그 연원을 추론하면서 그 타당성을 인정받고자 하였는데, 마한시대의 유희가 강강술래 유희와 상통하는 근거를 문헌을 통해 제시하고 있다. 즉 『삼국지三國志』「위지 동이전魏志東夷傳」 마한조馬韓條의 '많은 사람이 떼지어 노래 부르고 춤추며 술을 마셔 밤낮을 쉬지 않았다. 그 춤추는 모양은 수십 인이 같이 일어나서 서로 따르며, 땅을 낮게 혹은 높게 밟되 손과 발이 서로 응하여 그 절주節奏는 마치 중국의 탁무와 같았다.'라는 마한 유희가 강강술래와 같이 원무 형태를 띤 군중 가무의 집단 유희였다고 하였다. 또한 가무 행사가 농사와 관련 있는 달인 5월·10월에 이루어지며, 마한이라는 지역이 갖는 분포권이 강강술래와 상통함에 따라 마한시대의 유희를 오늘날 현전하는 강강술래의 모체로 보았다. 그러나 마한시대의 무용은 그 동작 면에서 오히려 농악과 비슷한 점이 많아 농악의 원시형으로 보며, 농악의 동작과 기교, 가창면에서 오히려 농악을 강강술래보다 발전·변화된 것으로 보는 견해도 있다.

한편 고대기원설 중 일부는 강강술래를 원무가 갖는 근원적인 성격을 드러내는 원놀이로서, 다 같이 손을 잡고 힘차게 답무하면서 농작물의 성장의례적인 놀이, 전투적인 놀이, 흥풀이 등을 하고 있는 남녀군취가무의 유풍으로 보았다. 또한 고대 농경시대의 파종과 수확 때의 공동축제에서 노래 부르며 춤을 추던 놀이 형태의 발전이라 하였다. 그 외에 고대 사회의 난혼의 교접 결합의 굿판으로 구애와 짝짓기의 혼례의례의 남녀연희에서 강강술래의 기원을 찾기도 하였다. 또한 원시사회에서 만월의 명절을 맞이하여 여성들이 벌이는 축제의 하나가 의병술로 채택되었다고 하였는데, 이는 고대로부터 전래되어 온 강강술래가 임진왜란을 계기로 변화 발전한 것으로 확대 해석하기도 하였다.

이처럼 강강술래의 기원에 대해 다양한 견해들이 제시되는 것은 특정의 작자가 없이 민중 속에서 생성되고 전승되어 온 민중예술이기 때문이다. 따라서 강강술래의 기원을 정확하게 밝혀내는 것은 오히려 불가능한 일일지도 모른다. 그러나 모든 민속이 그렇듯이 강강술래도 놀이의 형태를 갖추면서 오랜 시간을 통해 사회적·문화적 상황에 맞게 변천하였으므로, 오늘날 남겨진 강강술래의 형태를 토대로 그 기원을 유추해 볼 수밖에 없다. 강강술래는 단순하면서도 단조롭지 않은 율동과 기층적인 정서를 담고 있는 사설 그리고 유장하면서도 흥에 겨운 노랫가락이 삼위일체를 이룬 강강술래는 고대인들에 향유되었던 모든 놀이 문화의 최고의 형태라 규정할 수 있다. 즉 원시종합예술체가 영위되던 부족국가시대의 잔존 양상을 가장 깊게 이해할 수 있는 놀이라 할 수 있다.

한편 강강술래의 기원에 못지않게 그동안 강강술래의 어원에 대해서도 많은 의견이 제시되었다. 그러나 언제부터 강강술래를 불렀는지, 실제로 어떠한 뜻을 갖고 있는지에 대한 명확한 근거는 없다. 강강술래는 노래 가사의 후렴구로 지역에 따라 다르게 나타나는데, 고창 지방에서는 '감감술네', 임자도에서는 '광광술래', 진도·무안·함평·해남·강진 지방에서는 '강강술래', 동남해 근방인 거문도·초도·나로도·고흥 지방에서는 '광광광수월래' 또는 '요광광광수월래'로 불리우며, 그 외에 강강수월래, 술래, 수월래, 술래소리, 술래놀이라 부르기도 한다. 또한 강강술래는 '강한 오랑캐가 물을 건너온다'라는 의미의 '强羌水越來'·'江江水越來'·'羌羌水越來'·'强羌水越來遊ひ' 등의 한자어로 표기하기도 하였으나, 이는 모두 일본인에 의해 작성된 조사보고서에 기재된 표기이기에 얼마나 정확한 내용을 담고 있을지 의문이 남는다. 한편, 가장 오래된 기록인 정만조鄭萬朝(1858~1936)의 『은파유필恩波漫筆』에는 '힘내어 빨리 오라는 뜻'의 표현으로 '强强順來'라고 표기하였다. 그러나 이와는 달리 우리말을 한자식으로 해석하여 강강술래를 주의를 경계하라는 뜻으로 해석하는 견해가 있으며, 호남지방의 방언인 '둥글다'의 강과 회전하는 윤輪의 뜻인 돌자가 합하여 강강술래를 '둥글게 둥글게 돌자'라 해석하기도 한다. 또한 강강술래를 원형의 형적形跡을 지닌 여음이라 하였으며, 악기의 소리(의성)와 뜻말이 합해서 이루어진 여음에서 얻어진 명칭으로 보기도 한다. 그 외에 강강술래를 행운과 구애


강강술래


청어엮기


대문놀이


지와밟기

강강술래 | 전남 진도 | 국립문화재연구소

의 간절한 소망의 의의를 가지고 있는 발원사發願詞라 규정하기도 하였다.

강강술래는 오늘날 문화재로 지정되면서, 놀이가 갖는 건전성과 신명성을 최소한으로 보유한 채 놀이 유형을 고정화하여 전승함으로써 그 명맥을 유지하고 있다. 현재 강강술래는 원무 형태의 진강강술래, 중강강술래, �잦은 강강술래를 하다가 지치면 앞소리꾼의 주도에 의해 남생아놀아라, 고사리꺾자, 청어엮기풀기, 기와밟기, 덕석말아풀기, 쥔쥐새기놀이, 문열어라, 가마타기 등의 오락적이고 경쟁적인 여흥놀이들이 연희된다. 그리고 이러한 여흥놀이가 끝나면 다시 원무 형태의 잦은 강강술래, 중강강술래, 긴강강술래를 하면서 강강술래의 전체 놀이는 끝마치게 된다. 이렇듯 강강술래는 원무놀이와 다른 여흥놀이들을 총망라한 놀이 형태로 전승되고 있다.

그리고 강강술래는 구연 상황에 따라 일정한 사설 외에도 일시적인 사설을 사용하면서 메기고 받는 소리를 갖는 선후창의 구연 방식을 지니고 놀이의 흥취와 구연자의 분위기에 따라 유연한 성격을 가지고 조정되는 가창민요이다. 그러므로 강강술래는 누구나 앞소리를 메길 수 있으므로 서로 돌려가면서 노래하기도 하고, 서로 주고받는 형식으로 구연하기도 한다. 강강술래의 후렴은 다른 유희민요의 후렴보다 더 짧으며, 누구나 익숙하고 쉽게 익힐 수 있고, 연행에 쉽게 동참할 수 있는 기회를 제공하여 노래 부르는 이들을 일체화시키는 역할을 한다. 그리고 강강술래는 짧은 후렴을 가지고 있어 사설의 내용이 후렴의 제약을 받지 않고 앞소리의 내용 연결이 자연스럽게 이어지므로 자연 서사적인 내용의 민요를 많이 가지고 있다. 또한 앞소리가 끝날 때마다 후렴이 배치되어 있어서 메기는 소리의 음의 불규칙성을 정연하게 유지하도록 돕고 있다.

노래가 공동체의 표현 방법의 하나인 이상 강강술래는 가창자인 여인들의 가장 전형적인 삶의 모습을 반영하고 있다. 그들은 노래를 통해 여성들이 삶의 현장에서 느끼는 절망과 고통을 운명적으로 타고난 삶 그 자체인 것으로 소화하려고 하였다. 그러면서 끝임 없이 주어지는 자연과의 관계 속에서 노래를 통해 자연의 미적 형상화를 승화시키면서 그들의 감정을 솔직하고 진솔하게 때로는 우회적으로 표현하고 있다. 이는 주어진 삶의 시련에 굴복하지 않고 인내하고 극복하면서 삶을 영위하고자 하는 지혜의 산물인 것이다.

이러한 의미에서 강강술래의 사설은 공식적 표현과 내용적 표현으로 구분할 수 있는데, 공식적인 표현은 놀이하는 부녀자들의 주변적인 심정과 놀이 분위기, 희망에 가득한 정서와 염원하는 바를 읽을 수 있다. 그리고 내용적 표현으로는 연정적인 감정을 드러내는 노래들이 많은데, 주로 남녀간의 화답으로 서로의 사랑을 표현한 내용의 노래와 임의 존재가 있고 없음에 따른 즐거움·외로움·그리움·절망감 등을 담고 있어 우리 민요가 갖는 가장 한국적인 정서를 강강술래를 통해서도 알 수 있다. 또한 여성들의 생활과 밀접한 내용의 사설을 통해 주변 생활에서 오는 고통을 거리낌 없이 표현하고 있는데, 주로 어려운 생활에서 오는 고통과 시집살이의 고달픔, 어머니에 대한 그리움을 주로 노래하고 있다. 그리고 살아온 인생에 대한 회한을 노래한 사설에는 여인들의 숙명론적인 체념 의식이 한 성향으로 자리 잡고 있음을 알 수 있었다. 또한 강강술래 사설에는 꽃과 달을 소재로 한 내용이 많은데, 강강술래에 드러난 꽃은 인간과 동화공존하면서 인간의 생활과 밀접하게 또는 살아가는 생활 그 자체를 표현하고 있다. 또한 한편으로는 자연의 순환원리와 대비하면서 꽃을 님에 대한 그리움과 초라한 자신의 모습으로 객관화하여 미적 형상화하고 있다. 그리고 강강술래에 드러난 달은 임과 나를 연결하는 매개체로서 그리움의 정서를 반영하고 있으며, 임의 부재에 대한 시적 감흥을 표면적인 의미로 형상화하고 있다.

특징 및 의의 강강술래는 여성들에 의한 최고의 집단놀이이자 유희민요로, 아름다움과 율동감을 춤이라는 형태를 통해 보여준다. 또한 여러 가지 부수되는 놀이를 통해 즐거움을 배가시키고 더불어 노래를 통하여 개인의 감정을 발산하고 순화시킨다. 이렇듯 춤, 노래, 놀이 가운데 어느 한 가지만 빠져도 강강술래가 갖는 신명은 살아나지 않는다. 원을 그리며 춤을 추는 사람들과 노래 부르는 사람에 의한 선창과 후창, 그리고 익살스러운 놀이꾼에 의한 놀이 진행이 한데 어우러져, 춤·노래·놀이가 삼위일체를 이루는 종합예술적인 구비전승물이라 할 수 있다. 그리고 이러한 강강술래는 고대에는 풍요 기원이라는 의례적인 행위를 수행하는 신성 지향神聖指向의 놀이이자 노래였으나, 전승집단의 성향에 의해 차츰 오락적인 성향이 강화되면서 세속 지향의 놀이이자 노래로 변화한 것이라 할 수 있다.

참고문헌 강강술래고(최덕원, 남도민속고, 삼성출판사, 1990), 강강술래와 놋다리밟기의 지역적 전승양상과 문화적 상황(임재해, 민속연구2, 안동대학교 민속학연구소, 1992), 강강술래의 문학적 형상화(서해숙, 남도민속연구5, 남도민속학회, 1999), 민속론(임동권·정병호·김선풍, 집문당, 1989), 전남의 민요(지춘상, 전라남도, 1988), 한국 민속놀이의 연구(최상수, 성문각, 1985), 한국민속고(송석하, 일신사, 1960).

필자 서해숙(徐海淑)

강릉 사천 하평 답교놀이

정의 강원도 강릉 사천면 하평리에서 음력 2월 6일에 마을 다리를 밟으며 풍년을 점치는 민속놀이.

개관 사천면 하평리는 강릉시내에서 북쪽으로 약 8㎞ 떨어진 농촌 마을이다. 인근 바다를 접한 진리와는 다리를 경계로 하고 있다. 이 마을에서는 한 해 동안 우환이 생기지 않고 풍년이 들기를 바라는 뜻에서 매년 음력 2월 초엿새 좀상날이 되면 다리밟기와 횃불놀이를 즐겼다. 6일 날 저녁이 되면 주민들이 횃불을 들고 다리에 모여서 농사가 잘되기를 빌고 마을의 안녕을 비는 다리밟기농악이 전승된다. '좀상'은 좀성·좀생이·조무생이라고도 부르는 이십팔수 가운데 하나인 묘성昴星이다. '좀'은 작다는 뜻으로 폴리아데스라 불리는 작은 별자리들이 모여 있다. 육안으로는 6~14개, 망원경으로는 100여 개 이상, 사진으로는 2천 개 이상이 촬영된다. 좀생이는 지역에 따라 송진이, 송싱이, 조무싱이, 소무생이, 송생이라고도 부른다.

조선시대 김매순金邁淳이 1819년에 작성한 『열양세시기洌陽歲時記』에는 "2월 6일 농가에서는 초저녁에 묘성과 달의 멀고 가까움을 보아 한 해 운수를 점친다. 둘이 같이 가거나 한 치 못되는 거리를 두고 앞서가면 한 해가 길하고 만약 앞이나 뒤로 한 치 이상 멀리 떨어져 가면 그 해는 흉년이 들어 어린 것들이 먹을 것이 없을 것이라고 하는데, 징험해 보면 자못 들어맞는다."라고 하였다.

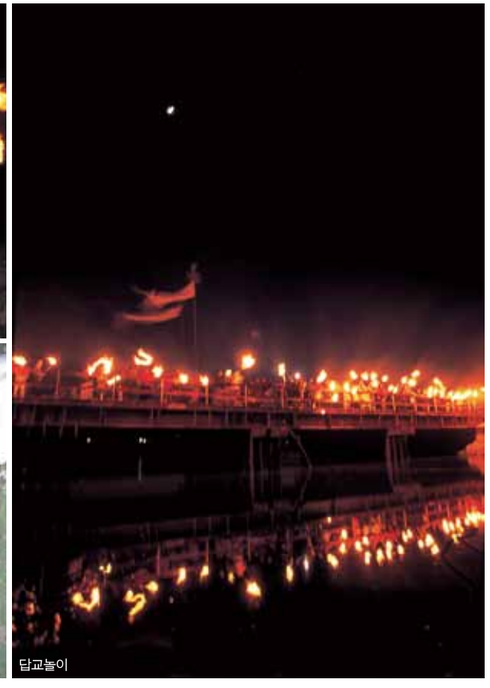

금문


다리고사


달집


다리로 이동


다리로 이동


답교놀이


서낭제

강릉 사천 하평 답교놀이 | 강원 강릉 | 국립민속박물관

음력 2월 6일 저녁 7시쯤이 되면 이 좀생이와 초생달과의 거리를 보고 그 해 풍흉을 점친다. 좀생이의 거리가 접근되어 있으면 흉년이라 하고 거리가 멀리 떨어져 있으면 "그 좀생이 잘 따라 간다."라고 하며 풍년들 것을 예측한다. 좀생이가 달을 마치 고삐를 쥐고 끌고 가듯하면 대풍이 들고, 달과 평행으로 가면 평년작, 달보다 뒤떨어져 가면 흉년이 든다고 점친다. 또 좀생이의 빛깔이 너무 붉으면 가뭄이 들고, 물을 머금은 듯 약간 투명하면 비가 많이 와서 곡식이 잘된다고 한다.

내용 강릉 지역에서는 좀상날 여러 마을에서 다리굿, 다리밟기, 쇠절금, 돌싸움, 횃불싸움 등을 행하고 있다. 특히 송정과 초당마을, 사천 하평마을과 진리의 답교놀이는 유명하다. 하평마을에는 예전에 농악대의 다리걸립이 자주 있었다. 마을 앞에 개울에 나무다리가 놓였는데, 현재는 일제강점기에 만들어진 동해선 철길 위에 다리를 놓아서 이용하고 있다. 예전에 놓였던 나무다리는 주변 방동리, 산대월리, 수포리, 저동 등 여덟 개 마을이 이용하였으며 이곳을 통해서 장을 보러 다녔다. 사천천을 중심으로 형성된 하평마을과 진리는 예전부터 좀상날에 다양한 민속놀이 경합을 통해서 풍년 기원 행사를 치러 왔다.

하평 답교놀이의 구성은 먼저 마을에서 다리 입구에 높이 5*m* 정도로 송아리(소나무가지)를 엮어서 만든 솔문을 세워 놓고 다리굿을 친다. 솔문은 주술적인 상징물로 액막이 기능을 한다. 다리밟기나 횃불놀이꾼들은 반드시 이 솔문을 통과하여 놀이에 참가하게 된다. 하평마을 농악은 계절별로 다양하게 진행되는데, 정월에는 잡귀를 쫓고 복을 비는 걸립굿·마당밝기·망월굿을 치고, 2월에는 좀상날 답교다리굿·기맞이굿을 하였다. 5월과 6월 농번기에는 단오굿 모내기농악을 치고, 7~8월에는 김매기를 끝내고 쉬는 때이므로 두레굿·백중놀이·추석놀이로 위안을 삼았다.

2월 좀상날 하평마을 다리밟기의 시작은 다리굿이다. 마을 농악대 상쇠가 마을 입구의 성황당에 가서 제물을 차려 놓고 절을 한 다음 "모십시다 모십시다 서낭님을 모십시다. 이월이라 좀상날에 국사서낭 모셔 놓고……."라고 고사반을 치고 나서 마을의 다리로 이동한다. 지금은 새로 만든 다리에서 다리밟기를 하는데, 맨 앞에는 농기수가 등장하고, 다음에 태평소, 그리고 상쇠와 농악대가 대형을 이루고 나면 상쇠를 치면서 앞으로 나간다. 다리 입구에 도착하여 상쇠가 "술령수, 모년 이월 좀상에 이 다리 밟거든 영동의 대풍을 점지하소서." 하고 크게 외치면 농악대와 횃꾼들이 모두 '와!' 하고 소리를 지른 다음에, 제관들이 소머리와 제물 등을 동쪽을 향해 차려놓고 배례를 하고 주민들도 차례로 절을 한다. 다음에 상쇠가 쇠가락을 치면서 "앗다 이 다리 잘 놨다 술렁술렁 건너가세." 하고 소리를 메기면 다른 사람들이 합창으로 함께 따라 부른다. 또한 농악대가 다리의 중간쯤에 도달하면 달을 향하여 "술령수 모년 이월 좀상날 이 다리를 밟고 금년 농사 대풍으로 이루어주시오."라고 술령수를 치고 나서 다리밟기를 계속한다. 이때 주민들은 횃불을 들고 농악대를 따르고 다리를 밟으며 한 해 액운이 없기를 빌고, 신체의 다리가 건강하기를 기원한다.

두 번째 내용은 쇠절금이다. 이것은 '쇠겨룸'을 뜻하는데 하평과 진리 두 마을 상쇠들이 쇠를 치는 대결이다. 하평농악에서 사용하는 12채가락을 모두 사용하며, 자신들의 기량을 과시한다. 쇠가락은 일채, 이채, 삼채, 사채, 길놀이, 굿거리, 구식길놀이 등이 있다. 리듬은 빠르면서도 모두 3분박, 4분박으로 단조롭지만 7~8조의 가락으로 구분되고 대부분 쇠가락은 외가락을 길게 반복한다. 세 번째는 돌싸움이다. 이것은 석전石戰이라고 하는데 편싸움 방식으로 투석전이다. 보통 정월대보름날에 하지만 하평마을에서는 호두알 크기의 작은 돌을 던지면서 상무적尙武的 형태의 모의 승부를 냈다. 지금은 위험성 때문에 중단하고 하지 않지만 과거에는 돌싸움을 하다가 다치기도 하였다.

네 번째는 횃불싸움이다. 이 마을 청년들은 좀상날이 되면 대낮에 식구 수대로 싸리나 짚으로 횃대를 만든다. 저녁이 되면 농악대와 함께 들판으로 나가서 진을 친다. 달이 떠오를 무렵이 되면 어느 한 편의 주장이 먼저 상대편에게 '술령수' 하면 상대가 '꼴래꼴래'라고 하면서 험담을 퍼붓는다. 그러면 얼마 동안 서로 욕설을 주고받다가 풍악이 울리면 이마에 수건을 동여매고 횃대에 불을 붙여서 들고 나간다. '자, 오너라.' 하면서 함성을 지르며 횃불을 휘두르면 상대편에서도 횃불을

들고 맞선다. 서로 횃불을 들고 때리고 넘어뜨리는데 이때 자연스레 한두 명씩 항복하는 사람이 나타나고, 항복한 사람이 많이 늘어난 편이 지게 된다. 이 놀이는 횃불을 끄면 끝나게 되는데, 청년들은 청년끼리, 아이들은 아이들끼리도 한다. 이 놀이에서 진 마을은 그 해에 흉년이 들고 이긴 편은 풍년이 든다고 한다. 횃불싸움이 끝나면 마지막으로 두 마을 사람들이 다리를 밟는다. 다리밟기가 끝나면 사용했던 횃대 등은 황덕불을 피워 태운 다음 다시 마을로 돌아와서 밤새워 논다. 좀상날 다음날부터 농사철이 본격적으로 시작되므로 농한기의 마지막 휴식과 놀이가 된다. 예전에는 좀상날에 '좀상주'라는 막걸리를 준비하여 농악대에게 주었다고 한다. 이 좀상주는 집집마다 돌아다니면서 걸립으로 거둔 쌀로 동네 주민들을 위해 만든 공동 흠향의 술이다. 과거에는 좀상날 농악대가 모여서 노는 '초군방', '도방'이 있었으며, 좀상주는 부잣집에서 주관해서 만들었다.

과거 하평마을 앞의 통다리에서 행했던 다리밟기와 횃불싸움은 인근 마을에서 참가했다. 위아래 마을에서 횃불을 밝히고 있다가 달이 떠오르는 시점에 '떴다.'라는 신호가 떨어지면 마을에서 힘 좋은 청년들이 다리에 먼저 도착하기 위해 달려 나간다. 먼저 도착한 사람들은 다른 마을 사람들이 올라오지 못하게 장작으로 때리고 몸을 밀치면서 다리를 점유한다. 이렇게 치열하게 몸싸움을 하는 것은 풍년을 기원하는 세시 행사이기 때문이다.

하평마을의 다리밟기는 대부분 지역의 정월 대보름날과 달리 2월 초엿새날인 좀생이날에 다리를 밟는다. 사천 하평 답교놀이는 지난 2003년 3월 21일 강원도 무형문화재 제10호로 지정되었으며, 명예 보유자 조규복, 보유자 박종명, 교육 조교 허남욱·용기원·허화욱·김관식 등이 지정되었다. 하평 답교놀이 보존회가 구성되었으며 보존회관이 건립되어 있다.

특징 및 의의 좀생이날의 풍흉점년의 의미는 자연력의 일종이다. 농경사회에서 달과 별의 거리 관측으로 풍흉을 점치는 것은 오랜 세시 풍속이다. 그러나 하평 답교놀이는 여기에 그치지 않고 개인적 민속놀이와 제의, 겨루기, 개인적 소망 발원 등이 적절하게 어우러진 구조를 지니고 있다. 이 놀이를 중심으로 남녀노소 마을 주민이 하나가 되어 어울려 공동체를 강화시킬 수 있는 축제적 성격을 지녀 우리 민속놀이 전형성을 잘 보여준다.

참고문헌 강릉시 사천면 하평마을민속지(장정룡 외, 강릉문화원, 2001), 사천면지 사월(선일권, 사천면지발간위원회, 1994), 조선대세시기(국립민속박물관, 2007), 한중세시풍속 및 가요연구(장정룡, 집문당, 1988).

필자 장정룡(張正龍)

거북놀이

정의 추석에 수수잎으로 거북 모양의 외피를 만들어 뒤집어쓰고 다니면서 노는 놀이.

내용 거북놀이가 언제부터 형성되고 전승되어 왔는가 하는 기록은 남아 있지 않다. 다만 거북과 관련된 기록을 보면 〈수로신화〉부터 찾아볼 수 있을 정도로 오랜 역사를 가지고 있다. 『삼국유사三國遺史』에 수록된 『수로신화首露神話』에는 〈구지가龜旨歌〉가 전해지는데, 그 내용은 "거북아 거북아 머리를 내놓아라. 만약 내놓지 않으면 구워 먹겠다龜何龜何 首其現也 若不現也 燔灼而喫也."이다. 여기에서는 거북을 주술적으로 활용하여 자신이 소원하는 내용이 이루어지도록 활용하고 있다는 점에서 현재의 거북놀이의 거북 상징과는 차이가 있다. 하지만 거북이 용왕의 사자로서 물의 상징을 지니고 있다는 점에서, 농경 문화에서 매우 중요한 존재임을 보여주는 것이기도 하다.

이외에도 『설고총서』라는 책에 신라 문무왕 때 공주의 병을 고치기 위해서 15세 소년들에게 수수잎으로 거북을 만들어 놓게 했더니 병이 나았다는 내용이 있다고 하나, 확인하기 어렵다. 그러나 이 기록을 근거로 한다면 거북놀이의 주 계층이 15세 정도의 청소년이라는 점과 병을 고치기 위해서 거북놀이가 행해졌다는 두 가지의 사실을 확인할 수 있다.

거북놀이는 경기도 평택·용인·이천·여주와 충청도의 예산·천안·음성 등 한강 남쪽 내륙 지방에서 추석에 행해지는 놀이로 알려져 있다. 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에는 경기도 광주와 충청북도 음성, 충청남도 예산에서 정월대보름에 행해졌다는 기록이 있으나, 현재 대부분의 지역에서는 추석에 행해지고 있다. 추석에 행해졌다는 점은 거북놀이가 승패놀이보다는 지신밟기처럼 집집마다 찾아다니면서 축원을 해주는 식으로 놀았던 연희적 속성이 강한 놀이임을 알게 한다.

놀이의 방식은 먼저 거북이를 만들면서 시작된다. 추석을 일주일 정도 앞두고 마을의 밭에 있는 수숫대와 수수잎을 따서 모은다. 수수잎은 거북의 몸통을 치장하는 데 중요한 재료일 뿐만 아니라, 거북을 데리고 다니는 질라아비 등의 복장을 치장하는데도 필요하다. 이천 지역에서는 그 마을의 수수밭을 다니면서 수수잎을 모조리 따는 관계로 수수농사를 망칠까 우려하는 경우도 있을 정도로 거북놀이가 성행하였다고 한다. 충북 음성에서는 볏짚이나 왕골로 만든 경우도 있었으나, 현재는 대개 수수잎을 이용하고 있다.

수숫대로 몸통이 뼈대를 만들고, 수수잎을 이용해서 몸통을 덮어씌운다. 대개의 크기는 청소년이 두 명 정도로 들어갈 정도의 타원형 형태이다. 경기도 오산과 여주의 경우에는 4~5명이 들어갈 수 있도록 길게 만드는 경우도 있다. 몸통과 달리 머리와 꼬리는 따로 만들어 몸통에 붙이는데, 이를 맨 앞의 사람과 뒤의 사람이 움직이도록 한다. 거북이를 인도하는 사람에 대한 명칭도 지역마다 차이가 있다. 경기도 평택에서는 수장거북, 이천은 질라아비, 수원은 살마이거북 등으로 불렀다. 그런데 충청도에서는 약간 다르게 음성과 아우내는 질라래비, 입장은 길열이, 직산은 질래비 등으로 부른다.

추석날 저녁이 되면 마을의 넓은 뜰로 거북이를 데리고 모인다. 이때는 대개 청소년들이 중심이 된다. 1973년 발간된 윤병준의 『음성거북놀이조사서』를 보면 음성 감곡면 왕장리에서 경운용(1901년생)이라는 여자가 20대에 시집와서 본 내용을 수록하고 있다. 이때 어른들이 15~16세 되는 아이들에게 거북놀이를 하라고 시키면 놀이가 시작된다고 한다. 이 기록을 그대로 받아들인다면 당시에도 이 놀이의 주체는 바로 청소년이라는 점을 알 수 있다.

거북놀이는 아이들에 의해서 주동이 되어 거북이를 만들고, 집집마다 다니면서 마당놀이를 하고, 그 대가로 방문한 집에서 음식과 쌀을 얻었다. 그런데 거북놀이에 성인들의 농악이 개입하면서 그 구성 방식이 크게 변화된다. 그런 구성을 갖추게 된 것은 윤병준의 『음성거북놀이조사서』에 수록된 내용을 근거로 한다. 그 순서는 순문장守門將굿—용왕굿—마당놀음—벅구노름—조왕굿—터주굿—도량굿이다. 이 과정을 다 거치면 대략 1시간에서 1시간 30분 정도가 소요된다고 한다. 음성군 소이면 갑산리에서 재연된 거북놀이의 경우에는 이와 달리 길놀이—문굿—샘굿—터주굿—조왕굿—마당놀이로 전개되어 차이가 있다. 특히 갑산리의 경우에는 원래 농악경연대회에 출품하기 위해서 거북놀이를 삽입하였다고 한다.

윤병준의 기록을 근거로 그 이후에 조사된 거북놀이는 마을굿의 형태로 전개되는데, 좋은 예가 1985년 발간된 『이천의 민속 '거북놀이'』이다. 여기에서는 장승굿—우물굿—마을판굿—문굿—터주굿—조왕굿—대청굿—마당놀이의 순서로 제시되어 있다. 윤병준의 기록은 주로 집안에서 행해는 것인데 비해서 이천의 내용은 마을굿에서 집안굿으로 전개되는 차이를 보여준다.



평택 거북놀이의 거북이 | 경기 평택 | 2014 | 김종대



오산 거북놀이의 거북이 | 경기 오산 | 2014 | 김종대

최근 이천 거북놀이의 경우에는 장승굿이 삭제되었는데, 이 지역에서는 장승제가 전승되지 않고 있다는 사실을 반영한다. 이러한 사정은 거북놀이가 새로이 창출하면서 연출되었다는 점을 잘 보여 주는 대목이라고 하겠다.

이와 같은 변화의 모습은 평택 거북놀이에서도 찾아진다. 2013년까지는 이천과 같은 마을굿에서 집안굿으로 전환되는 모습을 보였으나, 2014년에는 집안굿이 끝난 후에 동네 뒷놀이가 전개되는 방식을 취하고 있다. 이런 관점에서 본다면 재현된 거북놀이는 아이들 놀이에서 어른 놀이로 전환되면서 마을굿이 중심으로 자리 잡은 연희성 놀이로 정착하기 시작하였음을 보여준다.

거북놀이의 절차와 함께 흥미로운 것은 등장하는 거북의 유형이다. 이천의 거북놀이처럼 대개 큰 거북 한 마리를 내세우고, 이 거북을 끌고 다니는 질라아비가 설정되어 있다. 하지만 평택의 경우에는 원래 큰 거북이 없었는데, 이천의 거북놀이를 본떠서 네 명이 전후좌우로 드는 큰 거북 한 마리를 만들고, 일반 거북의 복장을 한 24명이 등장한다. 2014년에는 다시 사람 두 명이 들어가는 큰 거북으로 대치한 바 있다. 천안의 경우는 안에 두 명이 들어간 큰 거북이 한 마리와 남생이라고 하여 작은 거북 다섯 마리가 등장하기도 한다. 오산 금암동의 거북은 수수잎으로 이엉을 엮듯이 5*m* 정도 길게 만들었는데, 앞에는 나무로 만든 머리가 있고 안에는 다섯 명 정도가 들어간다. 거북이를 이끄는 사람이 고사반이나 대화를 주도하며, 거북은 나무로 만든 머리를 이용하여 의사 표현을 한다는 점에서 주목된다.

거북이가 오는 방향으로 제시되는 곳은 대개 동해이다. 그러나 평택의 경우에는 서해를, 천안 직산의 경우에는 백두산으로 제시하는 차이를 보여준다. 특히 거북놀이에서 주목되는 공식어투로 '천 석 만 석'이라는 표현이 자주 등장한다. "천석 거북아 놀아라, 만석 거북 들어간다." 식으로 사용하는데, 이것은 거북을 재물과 풍요를 가져다주는 존재로 표현하고 있음을 보여주는 것이다.

특징 및 의의 현지에서 조사한 내용을 보면 집집마다 다니면서 축원을 해주는 것이 목적이 아니라, 송편이나 얻어먹으려고 추석 저녁에 아이들끼리 모여서 거북이를 만들어 놀았다고 한다. 그런 관점에서 본다면 풍요기원의 축원 의례적 목적이 아니라, 풍요롭게 수확했음을 감사하는 수확 의례적 속성을 지닌 아이들의 민속놀이였다고 보는 것이 합당하다. 그러나 현재의 거북놀이는 점차 농악이 개입되면서 굿 절차를 갖춘 어른들의 놀이로 변환되었다.

참고문헌 三國遺事, 경기도 거북놀이의 전승양상(김종대, 민속원, 2014), 음성거북놀이조사서(윤병준, 음성군 문화공보실, 1973), 이천거북놀이(김종대 외, 민속원, 2007), 이천의 민속 거북놀이(하주성, 이천문화원, 1985), 천안의 거북놀이(황서규·홍순국, 성환문화원, 1997).

필자 김종대(金宗大)

격구
擊毬

정의 말 위에서 장시라는 긴 채를 이용해 공을 쳐서 상대의 구문에 넣어 승부를 겨루는 놀이.

내용 격구는 페르시아에서 발생하여 티베트, 중국 당나라, 한국, 일본으로 전파되었다. 중국에서는 당·송 시기에 성행했고, 명대에 약화되다가 청대에 공식적으로 소멸되었다. 그러나 현대 민간과 일부 소수 민족에서 자연 전승되고 있다.

우리나라에서 격구에 대한 최초의 기록은 한치윤의 『해동역사海東繹史』에 나타난다. 발해에서는 격구가 매우 성행하여, 발해 사신 왕문구王文矩 일행이 889년에 일본에 가서 격구를 시연하면서 일본에 전파했다는 내용이다.

『고려사高麗史』 919년(태조 2) 기사에 왕건이 견훤의 부친인 아자개 일행이 항복하자, 구장毬場에서 환영식을 했다는 기록이 있다. 여기서 구장은 격구장을 말하는 것으로, 이미 후삼국시대에 격구가 행해졌음을 알 수 있다. 고려에서는 격구가 크게 성행했으며, 기록에 의하면 여러 왕들이 좋아했다. 의종은 격구를 가장 좋아하여 여러 차례 참관했다. 직접 격구에 참여하기도 했으며, 뛰어난 격구술을 지니기도 했다. 따라서 무인뿐만 아니라, 왕과 신하들이 직접 격구에 참여하기도 했다. 그러나 기능이 우수한 기마병들에게 격구를 시켜 참관하는 방식이 일반적이었다.

고려 무신 정권은 무예 연마의 군사적 목적과 개인의 권세를 과시하기 위해 화려한 개인 격구장을 지니고 마상격구를 즐겼다. 고려 말기에 오면, 격구가 국가적인 오락 행사가 되어 단오절에 야외에서 왕이 참관하는 가운데 대규모 격구 대회가 벌어지기도 했다.

조선 초기에 보면 태조는 뛰어난 격구술을 지니고 즐겼으며, 세종은 격구를 무과 시험 과목으로 채택했다. 조선 초기에 궁궐에서 이루어진 격구는 마상 격구보다는 지상 격구, 보격구步擊毬였다. 대개 지상에서 공을 장시로 쳐서 구문을 통과시키는 필드하키 형태의 지상 격구도 하지만, 작은 구멍에 공을 쳐넣는 일종의 미니 골프 형태도 있었다. 조선 중기에 와서 총포와 화포가 발달하여 말의 효용성이 점차 떨어지면서 마상 격구는 크게 약화된다. 대신 조선 후기에는 지상 격구가 민간에 보급되면서 젊은 초동 중심의 장치기로 변모되었다. 곧 젊은 나무꾼들이 겨울철에 나무하러 가다가 소나무 옹이로 만든 공을 나무 작대기로 쳐서 상대 골문에 넣는 형태로 전승되었다.

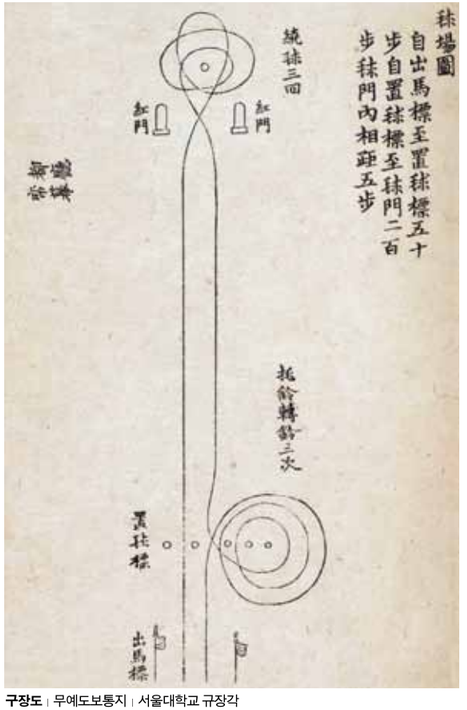
결국 격구의 전승은 고려 초기에는 궁궐에서 왕과 왕족 중심으로, 중기에는 무신 중심으로, 후기에는 단오에 격구장이나 저자거리에서 상·하층이 참여한 대규모 격구 대회 형태로 전승되었다. 조선시대에는 무과 시험으로 채택되어 놀이적 성격이 줄어들었다가 점차 지상의 장치기로 변모되었다. 따라서 시대에 따라 '상류층의 유희적 성격–단오의 집단 세시 축제적 성격–상류층 유희 및 과거시의 무예 연마적 성격–기층 집단의 겨울철 남성 놀이적 성격'으로 변모되었다.

격구의 공[毬]은 주칠목환朱漆木丸이라 해서 주로 나무로 만들며, 표면에 붉은색 옻칠을 하였다. 경우에 따라 비단을 감싼 모구毛毬가 사용되었다. 장시杖匙는 공을 치는 나무 채로서, 크게 시부匙部와 병부柄部의 두 부분으로 나눈다. 특히 공을 치는 부분에 해당되는 시부는 소코뚜레 형태의 타원형 고리로 되어 있다. 이런 모양의 채는 중국이나 일본, 그 외에 중동에서 나타나지 않는 독특한 형태이다. 『태조실록太祖實錄』에는 비匕라고 표기했는데, 이것은 숟가락 모양으로 마상 격구용이 아닌 지상 격구용으로 구멍[窩兒] 투입형으로 여겨진다.

놀이 유형과 전승 집단을 보면, 중국과 한국은 마상 격구, 지상 격구, 구멍 투입형이 전부 나타난다. 우리나라는 상대의 구문毬門 통과형이 중심이고, 구멍 투입형도 나타난다. 그리고 궁중과 상류층, 무인 집단의 마상 격구와 지상 격구가 공존한다. 조선 후기에 지상 격구가 민간화하여 장치기로 전승된다.

중국은 마상 격구에 쌍구문 형태가 왕족·상류층·무인집단 중심으로 전승되다가 여성의 마상 격구가 한때 나타난다. 송에서는 이런 형태에 지상 격구가 나타나다가, 요·금 시기에 마상 격구의 구문이 공중 그물 형태로도 나타난다. 이것이 근대의 소수 민족 사이에서 민간화 하여 마상 격구, 지상 격구, 구멍 투입형이 다양하게 나타난다.

일본은 대체로 마상·지상 격구가 같이 전승되었으나, 마상 격구가 중심이 되었다. 8세기 발해에서 처음 유입될 시기에는 마상 격구에 쌍구문 형태이고, 10세기에는 지상 격구도 나타난다. 그러나 18세기 막부 시기에는 마상 격구에 쌍구문이지만, 그 방식이 양편 구문을 나란



구장도 | 무예도보통지 | 서울대학교 규장각



격구 | 2006 | 한민족전통마상무예격구협회

히 놓고 일정한 거리에서 그물로 된 장시를 이용해 공을 공중의 구문에 던져 넣는 방식으로 정착되어 현재에 이른다. 따라서 원래 격구 형태인 두 편이 양쪽 구문을 놓고 서로 격돌하는 역동적 놀이 방법은 나타나지 않고, 개인적 기술을 발휘하는 쪽으로 바뀌었다.

격구 공간을 보면, 한국과 중국은 대체로 궁전이나 별궁, 군의 진지, 무인의 개인 격구장이다. 한국은 후대에 민간화 하면서 마을 주위 야산의 평지에서 격구를 했다. 중국 요와 금나라에는 제천의식의 공간이 한때 사용되었으며, 근래 소수 민족은 마을 야외 공간으로 격구를 했다. 일본은 별궁, 군 진지, 사찰 등을 거쳐 현재 신사와 국가 경마장에서 전승된다.

각 나라의 장시는 T자형, ㄱ자형, 지팡이형, 주걱형, 코뚜레형, 그물형의 다양한 형태로 나타난다. 대체로 폴로에서 쓰는 T자형이 가장 원초적인 형태로 여겨지며, 각 나라로 전승되면서 변형이 일어난다. 한국은 치는 부분이 소코뚜레 형태로서 여느 나라와 달리 매우 독특하다. 기본적으로 지상에서 공을 치는 것은 말할 것도 없고, 안으로 뜨거나 바깥으로 밀면서 얹어 던질 수 있는 기술도 가능하다. 이에 비해 중국은 완만한 곡선 형태로서 공을 밀어 치는 기술 위주이며, 일본은 초기에는 밀어 치는 방식 위주였다가 후대에 얹어 던지는 그물 형태로 바뀌었다. 공은 한국과 중국이 목구에 채색을 했으며, 일본은 작은 돌에 종이와 가죽을 겉에 싼 형태이다.

한·중·일의 격구의 특징을 보면, 한국은 상류층이나 무인들의 마상 격구 중심의 폐쇄적 놀이에서 출발하여 한때 개방성을 나타내다가 다시 무과 시험용으로 바뀐다. 이후 기층의 민간 집단에서 지상 격구의 개방적 남성 놀이로 바뀌어 갔다. 중국도 마상 격구 중심으로 상류층과 무인 집단의 폐쇄적 놀이 형태로 출발하여 잠시 국가 제천의식과 결합되다가, 후대에 기층집단의 개방적 남성 놀이로 바뀌어갔다. 일본은 상류층과 무인들의 마상 격구 중심에서 민간의 지상 격구로 전승되다가 후대에 마상 격구 형태가 국가 경마장이나 신사에서 의례적 세시놀이로 전승되어 부분적 개방화가 이루어졌다. 한편 중국과 한국에서 일시적으로 여성 격구가 나타나지만 극히 제한적이다. 이런 점에서 격구는 남성 중심의 편놀이라 할 수 있다.

특징 및 의의 격구는 남성들이 주로 놀던 역동적인 놀이면서, 무예 연마의 한 수단이었다. 마상 격구는 기마술과 마상 무예의 습득이 중심이었다가, 점차 놀이적 성격이 가미되었다. 그러나 뛰어난 기마술을 지니고, 말을 사용해야 한다는 제한이 있다. 이에 비해 지상 격구는 궁중에서 왕이나 왕족, 신하들이 즐겼으며, 마상 격구의 지상 훈련용으로도 사용되었다.

지상 격구가 민간화 된 장치기는 상류층의 놀이가 기층민의 놀이로 바뀌었다는 점에서 의미가 있다. 장치기는 주로 늦가을부터 정월에 걸쳐 젊은이들에 의해 행해진 역동적인 편놀이 형태이다. 곧 마상 격구와 달리 기층 집단의 남성들이 간단한 도구를 이용해 겨울철에 즐기는 놀이라는 데에 그 특징이 있다.

격구는 조선 말기에 소멸되었다가 1990년대 중반에 김영섭이 이끄는 한민족마상무예격구단에 의해 복원되어 현재까지 전승하고 있다.

참고문헌 高麗史, 舊唐書, 東國李相國集, 武藝圖譜通志, 朝鮮王朝實錄, 海東繹史, 발해와 왜의 문화 교류(송기호, 문화와나I6, 삼성문화재단, 1997), 조선상식(최남선, 동명사, 1948), 조선시대의 무예사연구(심승구, 군사38, 국방군사연구소, 1999), 타구(사회과학원, 조선의 풍속, 학민사, 1993), 한국 마상 격구의 역사와 전승(정형호, 마사박물관지, 마사박물관, 2002), 한국민속놀이의 연구(최상수, 성문각, 1985), 한국의 마상무예(임동권·정형호, 한국마사회 마사박물관, 1997), 한국 축국·격구고(나현성, 민족문화연구3, 고려대학교 민족문화연구소, 1969), 中華民族傳統體育志(中國體育博物館 · 國歌體育文史工作委員會, 廣西民族出版社, 1990).

필자 정형호(鄭亨鎬)



경도잡지 | 서울대학교 규장각

경도잡지
京都雜志

정의 유득공柳得恭(1749~1807)이 조선시대 서울 지역의 민속을 중심으로 기술한 책.

내용 유득공이 저술한 『경도잡지京都雜志』는 김매순金邁淳(1776~1840)의 『열양세시기洌陽歲時記(1819)』, 홍석모洪錫謨의 『동국세시기東國歲時記(1849)』와 더불어서 조선 후기에 나온 우리나라 3대 세시풍속기 중의 하나이다.

『경도잡지』는 서울 지역에 대한 풍속을 기술한 필사본으로서 2권 1책으로 구성되어 있다. 제1권은 풍속편으로서 건복巾服, 주식酒食, 다연茶烟, 과과果瓜, 제택第宅, 마려馬驢, 기집器什, 문방文房, 화훼花卉, 발합鵓鴿, 유상遊賞, 성기聲妓, 도희賭戲, 시포市鋪, 시문詩文, 서화書畫, 혼의婚議, 유가遊街, 가도呵導 등 19항목으로 나누어 기술하고 있다. 제2권은 세시편으로서 원일元日, 해일亥日, 자일子日, 사일巳日, 인일人日, 입춘立春, 상원上元, 2월 초일일, 한식寒食, 중삼重三, 4월 초파일, 단오端午, 6월 15일, 복伏, 중원中元, 중추中秋, 중구重九, 10월 오일午日, 동지冬至, 납평臘平, 제석除夕 등 당시 서울의 세시별 풍속에 대해 역시 19항목으로 나누어 기술하고 있다.

제1권에 들고 있는 '풍속'은 특정한 시기가 정해져 있지 않은 상시적인 것임에 반해서, 제2편에서 들고 있는 '세시'는 말 그대로 연중의 특정 일자를 편목으로 나누어 그날 행해지는 풍속이다. 또한 '세시'편이 월차별로 정리된 것에 반해서, '풍속'편의 19개 항목들은 어떤 특별한 기준에 의해 선정된 것으로 보이지는 않는다. 그 자신에게 익숙한 상류층의 풍속이 대부분이다. 더구나 화초나 차 등에 대해서는 일본이나 중국 등이 언급되고 있어서 상류층의 문화가 국제적인 수준에까지 이르고 있음을 보여준다. 한편 『경도잡지』에서 인용하고 있는 서적은 우리나라의 서적은 5종에 그친데 반해서 중국의 서적은 24종에 이른다. 대개 실학사상가들은 백과전서파라 할 수 있다. 또한 청대의 고증학을 들여와 학문적 방법론으로 구축한 예가 많다. 유득공 역시 서울의 풍속과 세시를 설명하기 위해 해박한 백과사전적 지식을 바탕으로 하면서, 또한 고증학적 입장에서 우리 풍속의 기원을 다양한 중국의 서적을 인용하여 밝히려고 한 노력이 치열해 보인다.

유득공은 서울에서 태어나 외직과 국내외 주유의 기간을 제외하고는 대부분을 서울에서 살았던 사람이다. 따라서 본인의 생활 근거지인 서울의 풍속과 세시에 대해 밝았을 것으로 보인다. 제2편 세시는 총 19종의 명절을 열거하고, 각 명절에 행해지는 여러 가지 풍속에 대해 언급하고 있다. 이들 중에서 현재는 단절된 세시풍속도 있지만, 전승되고 있는 것도 있다. 또 당시까지 전승되고 있던 세시풍속으로 노는 여러 가지 세시놀이를 소개하는 한편 고증이 가능한 경우 그 기원을

밝히면서 상세한 기술을 하고 있다. 몇 가지 예만 들어 보면 아래와 같다.

- 대보름의 다리밟기: 달이 뜨고 장안 사람들은 모두 종가로 나와 종소리를 듣고 각기 흩어져 여러 다리를 밟고 다닌다. 그러면 다리병이 낫는다고 한다. 대소 광통교 및 수표교 인기가 제일 좋다. 이날 저녁은 야금을 푸는 관례가 있다. 그래서 인산인해를 이루어 피리를 불고 북을 치고 노느라 떠들썩하다. 내 생각에는 육계굉의 『북경세화기北京歲華記』에 "정월 보름날 부녀자들이 모두 밖으로 나와 다리로 달려간다."라고 했다. 또 명나라 사람 우혁정이 쓴 『제경경물략帝京景物略』에는 "정월 보름날 밤에 부녀자들이 서로 이끌고 나와 돌아다니면서 질병을 없앤다고 하는데 이것을 백병쫓기라고 한다."라고 했다. 심방의 『완서잡기宛署雜記』에는 "정월 16일 밤에 부녀자들이 떼를 지어 놀았으며, 대개 다리가 있는 곳에서는 삼삼오오 짝을 지어 다리를 건너갔는데, 이것을 '액을 건넜다.'라고 한다."라고 했다. 내 생각에는 이런 것들이 우리나라 다리밟기 풍속의 유래다. 이수광의 『지봉유설芝峯類說』에는 "정월 보름날 밤 다리밟기는 고려 때부터 내려오는 풍속인데 매우 성행하여 남녀들이 길거리를 메워 밤새도록 왕래가 그치지 않았다. 그래서 법관이 이를 금지하고 체포하는 데까지 이르게 되었다."라고 하였다. 지금 풍속에는 부녀자들이 다시는 다리밟기하는 일이 없어졌다.

- 설날의 널뛰기놀이: 여항의 부녀자들은 맨 널빤지를 짚단 위에 가로로 놓고 양쪽 끝에 마주보고 서서 구르며 높이 뛰는데, 차고 있는 패물이 울리는 소리가 쟁쟁하고 지쳐서 떨어져 나가면 이를 보며 재미있다고 한다. 이를 초판희超板戱, 즉 널뛰기라고 한다. 내 생각에는 주황이 쓴 『유구국기략琉球國記略』에 "그곳 부녀들은 널빤지 위에서 춤을 추는데 이를 판무라고 한다."라고 한 것에서 우리나라 널뛰기와 같은 종류임을 알 수 있다. 조선 초기에 유구국에서 입조할 때 혹 누군가가 우리 것을 보고 좋아서 따라한 것은 아닐까 싶다.

- 단오의 씨름놀이: 장안의 소년들은 남산 기슭에 모여 어울려 씨름을 하는데, 그 방식은 두 사람이 무릎을 꿇은 자세로 마주 본 다음 각자 오른손으로 상대방의 허리를 잡고, 왼손으로 상대의 오른쪽 정강이를 잡은 다음 동시에 일어나며 상대를 들어 메어친다. 그 기술로는 안다리걸기, 밧다리걸기, 배지기 등 여러 가지가 있다. 중국인들이 이를 따라 하므로 씨름을 고려기高麗技라고도 하고, 요교撩跤라고도 한다.

위에서 대보름의 다리밟기는 중국에서 우리나라에 들어온 민속놀이로 보았지만, 설날 널뛰기는 우리나라에서 오키나와로 전파된 것으로 정리하고, 단오의 씨름놀이 역시 우리의 전통 놀이를 중국인들이 따라서 하는 것으로 보고 있다. 서울 중심의 민속놀이를 소개하면서도 국제적인 문화 교류에 대한 관심도 함께 가졌다.

『경도잡지』의 명절별 민속놀이와 세시풍속(민속놀이는 은색)

명절	세시풍속
원일	윷놀이, 널뛰기놀이, 법고놀이, 세장(歲粧), 세배, 세찬, 세주, 문안비, 세함(歲啣), 떡국, 세화(歲畵), 중 떡 바꿔 먹기, 머리 카락 태우기, 야광귀
돼지뒤뱀날	돼지불놀이, 쥐불놀이, 돼지주머니와 쥐주머니 하사, 돼지날 콩가루로 얼굴 씻기
인인	동인승(銅人勝) 하사, 과거 보기
입춘	봄나물 진상, 입춘첩
상원	더위팔기놀이, 숙청문 3번 방문놀이, 밥얻어 먹기놀이, 돌싸움놀이, 액맥이연놀이, 연싸움놀이, 고고매 날리기놀이, 달맞이놀이, 다리밟기놀이, 약밥, 제웅, 호로병 버리기, 부럼, 귀밝이술, 무명실 선물, 종각 흙 파가기놀이, 채소 꼭지 달여 먹기, 개밥 안 주기, 볏가리대 세우기, 과일나무 시집보내기
2월 초하루	중화척(中和尺) 하사, 노비떡 해 먹이기, 노래기 쫓기
한식	성묘
삼짇날	화전(花煎)놀이
초파일	수고(水鼓)놀이, 등석(燈夕)놀이, 소찬
단오	그네뛰기놀이, 씨름놀이, 애호쑥 하사, 단오선, 수리떡, 단오치장, 옥추단 제조, 벽사문 붙이기
6월 보름	머리감기놀이, 유두음(流頭飮)놀이, 떡 해 먹기
복	개장국
중원	백중놀이, 우란분회
중추	한가위놀이
중구	국화전(花煎)놀이
10월 말날	외양간에 팥시루떡 해 놓기
동지	책력 하사, 팥죽 제액
납평	참새잡기놀이, 납약 하사,
제석	궁궐 대포놀이, 선물하기, 수세등 켜기, 잠 안 자기

특징 및 의의 유득공은 조선 후기를 살면서 실학사상에 전념했던 사람이다. 홍대용洪大容, 박지원朴趾源, 이덕무李德懋, 박제가朴齊家 등과 더불어 북학파로 분류되는 사람이다. 북학파는 모화사상에 뿌리를 둔 관념론적 성리학에서 일탈하여 당시의 선진국이던 청나라를 배울 것을 강조했으며, 국부 창출을 위해 이용후생利用厚生을 목표로 실용적인 산업의 활성화를 주창했다.

유득공은 특히 북학파에 속하면서도 산업에 대한 이해보다는 역사에 대한 연구를 깊이 했던 사람이다. 그의 저서인 『발해고渤海考』, 『사군지四郡志』 및 〈이십일도회고시二十一都懷古詩〉 등은 그의 역사관이 빚어낸 작품이라 하겠다. 『발해고』에서 그가 사용한 남북국이라는 말은 그의 역사관과 민족관을 전형적으로 보여주는 말일 것이다. 조선 선비들은 단군조선보다는 기자조선을 정통으로 인정하려는 경향이 많았다. 그의 〈이십일도회고시二十一都懷古詩〉는 이러한 조선조의 전반적인 의식에 대한 반성을 촉구하고 있다. 단군조선에서부터 도읍지로 했던 21개의 수도에 대한 회고의 탄식을 시로서 읊었다.

이러한 경향은 유득공을 포함하여 조선 후기에 실학사상가들을 중심으로 일었던 자주론적 사관 또는 주체론적 사관과 긴밀하게 연관되는 문제이다. 김만중은 집현전의 학자들이 읊은 한시를 앵무새의 노래에 비정한 바 있다. 물긷는 아낙, 나무하러 가는 초동들의 노랫가락이 바로 심금을 울릴 수 있는 가장 우리스런 진실한 시라 했다. 이러한 자주론은 성호 이익의 '자고론自做論', 다산 정약용의 '조선시론朝鮮詩論', 연암 박지원의 '조선지풍론朝鮮之風論', 초정 박제가의 '자가어론自家語論'과 연결된다.

『경도잡지』에는 저작 동기나 목적을 읽을 수 있는 저자의 서문이나 발문이 없다. 따라서 작품 자체에서 그것을 읽어 내거나 그의 사상과 이력, 또는 당시의 사회사상사적 지향 등과 관련지어 추론하는 수밖에 없다. 민속학적 관점에서 유득공을 다시 보아야 할 까닭은 분명하다.

조선 후기에 풍속화가 유행을 하고, 사설시조가 열창되고, 통속 소설이 번성하기도 했다. 또한 판소리와 탈춤, 그리고 농악도 이 시기에 전성기를 맞는다. 민족 문화에 대한 관심, 특히 민속에 대한 관심이 한껏 증폭되던 시기였다. 유득공이 살았던 시대와 거의 비슷한 시기에 독일에서는 야코프(Jacob Grimm, 1785~1863)과 빌헬름(Wilhelm Grimm, 1786~1859) 등 그림형제가 독일의 설화를 적극적으로 수집, 출판했다. 우리의 실학사상가들과 마찬가지로 민족주의적 자주론을 바탕에 깔고 이룩한 작업이었다. 근대를 특징짓는 여러 징후가 있지만, 그중의 하나는 민족주의의 남상이었다. 민족을 의미하는 영어 'ethnic'이라는 말이 본래 이교도를 뜻하던 것이었으나, 근대에 들면서 민족을 뜻하는 말로 전이가 된다. 이러한 경향은 서구에서만 있었던 것은 아니며, 우리의 실학가들 사이에서도 얼마든지 찾을 수 있다는 측면에서 유득공을 비롯한 실학적 지향은 서구의 근대의식과 역사적 시기와 사상적 지향을 함께 하고 있는 것으로 보아도 좋을 것이다.

유득공의 『경도잡지』는 그 자체로 머물지만은 않았다. 유사한 저술이 나오는데 영향을 미쳤다. 김매순의 『열양세시기』, 홍석모의 『동국세시기』가 나오도록 하는 단초의 역할을 하였다는 점에서 민속사적 관점 또는 민속놀이적 측면에서 대단한 역할을 한 것으로 평가된다.

참고문헌 京都雜志, 영재 유득공 경도잡지의 민속문화론적 가치(나경수, 대동한문학27, 대동한문학회, 2007).

필자 나경수(羅景洙)

고고매놀이

정의 가느다란 명주실에 거위나 오리, 닭의 솜털을 매어 달리면서 날리는 놀이로 정월대보름에 주로 아이들이 하던 놀이.

내용 땅에 발을 딛고 있는 인간은 너른 하늘을 훨훨 날아다니는 새가 부러움의 대상이었다. 이를 구현하기 위해 다양한 시도를 하는데 가장 원초적인 방법은 주위의 가벼운 나뭇잎이나 날짐승의 깃털을 실에 매달고 뛰는 것이었다. 그러나 멈추면 이것들이 다시 땅으로 떨어지기 때문에 이를 극복하기 위한 방편으로 연이 고안되었다. 따라서 연의 모양과 형태는 다르지만 연

날리기는 세계 모든 나라에서 보편적으로 볼 수 있는 놀이이다. 여기에서 한 발 더 나아가 레오나르도 다빈치(Leonardo da Vinci, 1452~1519)는 비행 기계를 고안해 인간이 직접 하늘을 날 수 있는 가능성을 보여 주기도 했다. 그러나 실제 비행기나 패러글라이딩, 열기구가 발명되기까지는 오랜 세월이 필요했다. 비행 욕구가 놀이로 구현된 것으로 연날리기 외에 고고매놀이가 있다. 옛 문헌에 간단하게 언급하고 있지만 그 연원은 상고시대로 추정된다.

『동국세시기東國歲時記』와 『경도잡지京都雜志』에 고고매에 대해 기록된 내용은 비슷한데 시기적으로 『동국세시기』가 먼저라 『경도잡지』에서 이를 인용한 것으로 보인다. 『동국세시기』에 기록된 내용은 아래와 같다.

> 생명주실 한 오라기로 거위의 솜털을 묶어 아이들은 바람을 타고 날린다. 이것을 고고매姑姑妹라고 한다. 이 말은 몽고 말로 봉황이란 뜻이다.

『경도잡지』에는 위와 내용은 같으나 한자漢字 표기가 고고매苦苦妹라 적혀 있는데, 외국말을 음차하다 보니 뜻은 중요하지 않기 때문에 같은 소리가 나는 한자를 쓴 것으로 보인다.

1993년 발간된 『서울민속대관』 3권 세시풍속과 놀이편에는 이 놀이를 좀 더 구체적으로 기술하고 있다.

> 명주실 끝에 거위의 솜털을 아이들이 바람에 날리고 따라 다니며 잡으려 한다. 날짐승의 솜털은 가벼워서 바람에 잘 날기 때문에 거위뿐 아니라 닭이나 오리털로 하는 일도 있다. 겨울철은 공기가 맑고 바람이 불기 때문에 이를 이용하는 놀이가 발달되어 있었다.

이상의 옛 문헌과 자료를 통해 놀이 방법을 추정하면 다음과 같다. 바람이 건조하고 강하게 부는 겨울에 얇은 실(무명실보다 더 가늘고 가벼운 명주실)에 거위나 그 밖의 날짐승의 털을 붙들어 매어 두면 하늘로 날아간다. 그러나 실에 매어 있기 때문에 멀리 날아가지 못하고 위아래로 움직이면 주위 아이들이 이것을 둘러싸고 잡으려고 하면서 뛰고 노는 것이다. 나뭇잎이나 비닐봉지에 끈을 매서 날려도 위와 같은 현상이 나타나는데 만약 바람이 불지 않을 때는 들고 뛰었을 것이다.

특징 및 의의 연을 만들려면 재료도 많이 필요하고 기술도 요구된다. 그러나 그리 길지 않은 실에 집에서 기르는 날짐승의 털을 매서 날리는 이 놀이는 간편하면서, 연을 만들지 못한 아이들에게 연 대용으로 충분한 기능을 했을 것이다. 주로 어린아이들이 이 놀이를 즐겼을 것으로 추정된다.

참고문헌 서울민속대관3(서울특별시, 1993), 한국세시풍속기(강무학, 집문당, 1995).

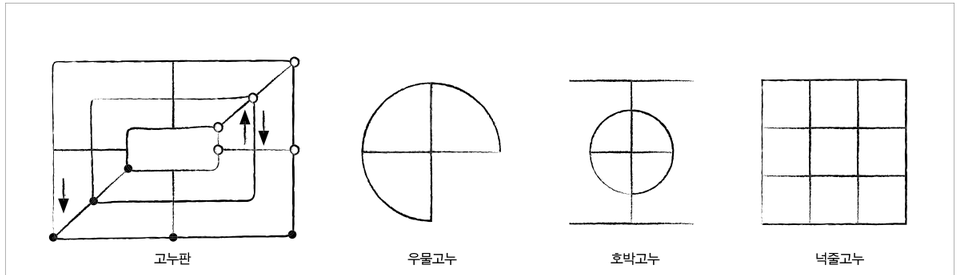
필자 이상호(李相昊)

고누놀이

정의 땅·나무·돌 등에 놀이판을 새겨 넣고 자신의 말을 움직여 상대의 말을 움직이지 못하게 하거나 잡아서 승패를 가르는 놀이.

내용 고누는 전국적으로 분포되어 있는 놀이로 지역별로 부르는 명칭이 다르다. 경기도에서는 고누·고니·꼬니, 전라도에서는 꼰·꼬누, 경상도에서는 꼰, 제주에서는 꼰짜라고 부르는 등 지역별로 조금씩 차이가 있다. 19세기 초의 『물보物譜』라는 책에서 '우물고노[格五]'라는 말이 처음 등장했는데 황해도 봉천군 원산리에서 출토된 10세기 초의 청자 가마터에서 유물이 발견된 것을 보면 이보다 훨씬 오래전부터 있었던 놀이라는 것을 알 수 있다. 이 외에도 14세기의 개인 정원인 담양의 '소쇄원'의 마루에도 참고누판이 새겨져 있는 등 다양한 유물들이 발견되었다.

고누는 우물고누·호박고누·밭고누·팔팔고누·곤질고누 등 종류가 다양하다. 또한 그림판과 가지고 노는 말의 숫자도 다양하여 놀이 방법도 조금씩 다르다. 그러나 전체적으로 크게 두 가지로 정리될 수 있다. 하나는 우물고누·호박고누처럼 상대방의 말을 움직이지 못하게 가두어 이기는 것이고, 다른 하나는 줄고누·참고누처럼 일정한 조건을 만들어 상대방 말을 다 따내면 이기는 것이다.



고누의 종류

여러 고누가 있지만 그 중 가장 많은 흔적이 발견되는 곤질고누의 놀이 방법에 대해 알아보자. 곤질고누는 다른 고누와 달리 말을 한 개씩 번갈아 놓아 가며 두는데 놀이 방법이 가장 복잡하고 다양한 묘수가 나오기 때문에 더욱 재미있다. 따라서 고누 중에 가장 으뜸이란 의미에서 참고누, 꽃고누라고도 하였다. 먼저 놀이판을 그리고 각각 12개씩의 말을 가지고 시작한다. 차례는 보통 실력이 좀 더 낮은 사람이 먼저 두는데, 자기 차례가 되면 24개의 교차점 중 한 군데에 말을 한 개씩 놓는다. 가로나 세로, 혹은 대각선으로 세 개의 말이 나란히 놓이면 '꼰'이라고 한다. 그러므로 계속해서 세 개의 말로 '꼰'을 만드는 동시에, 상대의 말 세 개가 나란히 놓이지 못하도록 방해하여야 한다. 자신의 말 세 개가 나란히 놓이게 되면 '꼰'이 되는데 이때 '꼰'이라 외치고 상대방 말 중에서 한 개를 골라서 말판 밖으로 꺼낸다. 말을 떼어 낸 자리에 별표를 하거나 다른 표시물을 놓아 두는데 이 자리에는 아무도 자기 말을 놓지 못한다. 그리고 24개의 교차점이 꽉 차도록 계속 번갈아 가며 말을 놓는다.

더 이상 말을 놓을 수 없게 되면 별표 한 자리가 빈 자리가 되도록 한다. 즉 빈자리 옆에 있는 다른 말들을 움직여 계속하여 '꼰'을 만들고 '꼰'을 하나 만들 때마다 상대의 말 하나를 제거할 수 있다. 이렇게 계속하여 상대의 말을 제거해 나가다가 상대의 말이 두 개가 되면 이긴다.

자기가 유리하게 판을 짠다고 해서 '짤고니'라고 한다. 또 말 하나를 움직여서 두 곳에 꼰을 만들 수 있는 경우에는 '양수꼬니', '풀딸꼬니'라고 하기도 하고, 말 하나를 이쪽으로 움직여도 꼰이 되고 저쪽으로 움직여도 꼰이 되는 경우를 '들랑꼬니'라고 하는데 들랑꼬니가 만들어지면 상대편은 대부분 어쩔 수 없이 지게 된다.

특징 및 의의 고누의 놀이 방법이나 형태를 보면 장기나 바둑과 그 맥이 닿아 있는 것으로 보이는데, 어린아이 때부터 시작하여 청소년, 어른이 될 때까지 지속적으로 했던 놀이이다. 이해 능력에 따라 여러 가지 중에서 한 가지씩 골라서 둘 수 있을 정도로 난이도가 다양할 뿐만 아니라 놀이판, 말의 개수, 놀이 방법이 매우 다양하다. 또한 우리나라만이 아니라 가까운 중국과 일본, 몽골, 인도 등에서도 많이 즐겼으며 전 세계적으로 유사한 놀이가 많다.

참고문헌 금산의 민속놀이(강성복, 금산문화원, 1994), 우리나라 민속놀이(심우성, 동문선, 1996), 전래놀이 101가지(이상호, 사계절, 1999), 조선의 민속놀이(도유호 외, 푸른숲, 1988), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992).

필자 이상호(李相昊)

고무줄놀이

정의 노래에 맞춰 고무줄을 뛰어 넘거나 다리에 감는 아이들의 놀이.

내용 이 놀이의 시작은 지금과 같은 고무줄이 아니라 새끼줄 같은 줄을 이용한 놀이였을 것으로 보인다. 1895년에 스튜어트 컬린(Stewart Culin)이 쓴 『한국의 놀이(Korean Games)』에도 줄넘기와는 별개로 '줄 뛰



고무줄놀이 | 이억영 | 국립민속박물관

어 넘기'를 소개하고 있는데 그 모습이 고무줄놀이와 유사하다. 처음에는 칡넝쿨이나 새끼줄 같은 자연물을 이용해 놀이를 하다가 고무줄이 등장하면서 그 탄성을 이용하는 것으로 놀이가 바뀐 것이다. 고무줄도 처음에는 짧은 고무줄을 여러 개 연결하여 사용하다가 나중에는 자전거 바퀴를 자른 것 등을 사용하였고, 근래에는 검은 고무줄로 바뀌었다.

고무줄놀이는 한 줄로 하기도 하고 두 줄 또는 세 줄로도 했다. 보통 두 명만 있어도 할 수 있지만 주로 네 명 이상이 두 편으로 나누어서 한다. 이때 좀 어리거나 고무줄을 잘 못하거나 하는 아이는 '깍두기'라 하여 양편 모두에 속하도록 해서 고무줄을 계속 할 수 있도록 하기도 한다.

편이 정해지면 두 편의 대표가 가위바위보를 해서 선후를 가리는데, 이긴 편이 먼저 하고 진 편은 고무줄을 잡아 주어야 한다. 이긴 편은 정해진 노래에 맞춰 동작을 해야 하고 실패하면 역할이 바뀐다. 정해진 동작이 성공하면 다음 단계로 넘어가는데, 보통 고무줄의 높이를 위로 올려서 더 어렵게 하는 것이 일반적이었다. 처음에 발목 높이에서 시작해서 점점 종아리, 무릎, 허벅지, 허리, 배, 어깨, 목, 머리, 머리 위 한 뼘 등으로 올라간다. 때로는 머리 위로 팔을 최대한 뻗어 올린 높이까지도 올리는데 이럴 경우에는 고무줄을 정상적으로는 잡기 어려워 물구나무를 서서 발로 고무줄을 잡아 내려 하기도 한다.

고무줄놀이에 쓰인 노래들은 다양한데, 가사를 보면 시대적 상황과 맞닿아 있다. 일제강점기에는 일본 노래를 불렀고 광복 이후에는 해방가와 독립군가 등도 불렀다가 6·25전쟁 이후에는 반공 노래들도 고무줄놀이에 등장했다. 그 이후로는 아이들이 학교에서 배우는 동요도 사용되었지만 TV의 보급과 함께 인기가 있었던 광고 노래와 만화 영화 주제가들도 많이 사용되었다. 고무줄놀이를 할 때 많이 불리었던 노래들의 가사를 몇 개 소개해 보면 다음과 같다.

- 앞바퀴 뒤바퀴/ 자동차 바퀴/ 앞에는 운전수/ 뒤에는 조수/ 달려라 달려라/ 서울역까지/ 달려라 달려라/ 인천역까지/ 운전수 아저씨/ 고맙습니다.
- 전우의 시체를 넘고 넘어 앞으로 앞으로/ 낙동강아 잘 있거라 우리는 전진한다/ 원한이야 피에 맺힌 적군을 무찌르고서/ 화랑담배 연기 속에 사라진 전우여
- 장난감 기차가 칙칙 떠나 간다 과자와 사탕을 싣고서/ 엄마 방에 있는 우리 아기한테/ 갖다 주러 갑니다.
- 딱따구리구리 마요네즈/ 마요네즈 케찹은 맛있어/ 인도 인도 인도사이다/ 사이다 사이다 오 땡큐~

특징 및 의의 고무줄놀이는 주로 여자아이들이 했다. 남자아이들은 여자아이들끼리 고무줄을 하고 있으면, 몰래 다가와서는 고무줄을 끊고 도망가는 것을 주로 했다고 할 정도로 고무줄놀이와는 거리를 두고 있었다. 고무줄놀이는 신체적으로 유연함을 요구했고 노래와 몸동작을 맞추어야 했으므로 박자에 대한 감각도 필요한 놀이이다. 또 처음에는 주로 있는 노래들을 불렀지만 나중의 노래들은 아이들이 스스로 개사하거나 지어 부른 경우도 많았고 뜻을 알 수 없는 가사도 있었다. 인도나 중국 연변 등지에서도 이 놀이를 하는데, 방법은 우리나라와 비슷하다.

참고문헌 동아시아의 놀이(김광언, 민속원, 2004), 울진의 세시풍속과 놀이(한양명, 울진문화원, 2012), 전래놀이 101가지(이상호, 사계절, 1999), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992), 한국의 놀이(Stewart Culin, 윤광봉 역, 열화당, 2003), 한국의 전통놀이(사단법인 삼동청소년회, 삼동윤리, 1997).

필자 이상호(李相昊)

고싸움놀이

정의 두 개의 고를 공중에서 맞부딪치고 상대의 고를 아래로 눌러 제압하는 방법으로 승부를 겨루는 놀이.

내용 긴 줄의 앞부분을 둥그렇게 매듭지은 '고'를 이용한 놀이여서 고싸움, 고쌈, 고줄싸움 등으로 부른다. 고싸움놀이는 줄다리기와 더불어 한 해의 풍년을 비는 세시풍속놀이로서 전승돼왔다. 근래까지도 광주·나주·강진·장흥 등 영산강과 탐진강을 낀 전라남도 평야 지역에서 전승돼왔다.

타지역 사례와 달리 광주광역시 남구 칠석동의 고싸움은 줄다리기의 전희前戱에 머물지 않고 그 자체가 독립된 놀이로 발전한 형태이다. 칠석동 고싸움은 줄다리기와 상관없이 연행되며 줄다리기는 부수적인 놀이로 밀려나 있다. 이는 인근 남평과도 비슷한 양상이므로 영산강 상류 지역의 특징으로 간주할 수 있다. 이 지역에서는 줄 자체를 고싸움용으로 제작하며, 고 위에 지휘자들이 올라타고서 행진을 하며 접전이 이루어질 때, 상대방의 고를 땅에 닿게 짓누르는 방식으로 승부를 겨룬다. 음력으로 정월 10일경부터 준비를 하다가 보름에 당산제를 모시고, 17일이나 18일에 고싸움을 했다. 대보름 이전부터 아이들이 주도하는 고샅고싸움이 이루어졌으며, 나중에 어른들의 본격적인 고싸움놀이가 펼쳐졌다. 칠석 마을의 고는 크고 튼튼하게 만들었다. '고'의 머리는 타원형이며, 긴 목의 직경은 2~3*m*, 몸체는 아랫부분으로 내려감에 따라 차차 가늘어진다. 줄 전체 길이는 20*m* 정도 된다.

고싸움놀이를 할 때에는 보통 상촌上村과 하촌下村이 각각 동부東部와 서부西部로 편을 나누어 겨룬다. 두 편은 각각 고를 메고 상대편 마을로 가서 시위를 하며 분위기를 돋운다. 고 위에 줄패장이 타고서 소리를 하면서 행렬을 지휘한다. 마을 앞 보리밭이나 공터에서 두 편이 만나면 서로 어르다가 고싸움이 시작된다. 줄패장이 '밀어라' 하는 명령을 하면 상대방의 고를 향해 돌진한다. 고가 부딪쳐 공중으로 높이 치솟게 되면서 놀이꾼들의 몸싸움이 격렬해진다. 부상자가 나오거나 전열이 흐트러지면 줄패장이 '빼라'라고 명령을 내려서 전열을 정비한다. 이렇게 몇 번이나 부딪치다가 떨어지기를 반복하면서 상대방의 고를 눌러 땅에 닿게 하면 승부가 갈린다. 하지만 쉽게 승부가 나지 않으면 며칠씩 계속하기도 했으며, 그래도 승부가 나지 않을 경우 2월 초하루에 고를 풀어 줄다리기를 해서 승부를 냈다고 한다. "여자 편(하촌)이 이겨야 풍년이 든다."라는 말이 있지만 그것에 매이지 않고 최선을 다해 승부를 겨루었기 때문에 매우 격렬하게 치렀다고 한다.

지역사례 전라남도 나주 남평읍에서는 정월대보름 직후에 고싸움을 했다. 서부와 동부로 편을 나누었다. 고싸움을 하는 장소는 옛 남평현 관아(현재 남평초등학교) 앞길(횡갱이)이다. 이 길을 경계로 길 위쪽이 동부고 아래쪽은 서부라고 한다.

대보름 일주일 전쯤부터 짚을 걷고 줄을 제작한다. 동부 줄은 교촌리 당산나무 아래에서 만들었으며, 서부는 대교리 당산나무 아래에서 만들었다. 줄은 가는 줄 세 가닥을 틀어서 하나로 합하고 그것을 세 번 반복해서 굵은 두께의 줄로 키워 가는 방법으로 제작했다. 줄 두께는 어른이 양손을 펼쳐 안을 수 있는 정도였다.

고 앞부분을 '고대가리'(고머리)라고 한다. 인근 광주 칠석동에서는 고머리 안에 대나무를 넣어 튼튼하게 하지만 남평에서는 대나무를 넣지 않았다. 고머리가 처지지 않고 치켜들고 있는 형상이 되게끔 Y자 모양의 나무로 받침대를 맨다. 받침대는 소나무를 사용하며 '고갈구쟁이'라고 한다. 멜꾼들이 어깨에 메는 나무를 '지릿대'라고 한다. 지릿대는 네 개를 단다. 고 몸통줄 안에는 긴 소나무 '장대' 두 개를 넣는다. '고 꼴랑지'는 두 가닥으로 만든다.

대보름이 다가오면 동부와 서부 줄패장들이 고싸움 할 날을 잡는다. 그리고 어른들이 줄을 만들고 있을 무렵 아이들(초등학교 5~6학년 정도)이 작은 고를 만들어 어른들이 하는 것을 흉내 내면서 논다. 그러다가 아이들 고싸움이 차츰 커져서 어른 고싸움이 된다.

오후 늦게 고를 메고 행진을 시작한다. 두 편이 각기 양쪽 마을들을 행진하고서 저녁 9시나 10시경에 남편초등학교 앞길 '횡갱이'에서 양쪽 고가 만난다. 전열을 정비한 뒤 양 고에 매달아 놓은 호롱불을 떼어 낸다. 고싸움 준비가 되면 "주타 주타" 소리를 내면서 원을 그리며 돈다. 한참 실랑이를 벌이다가 줄패장이 "고 닿네."라고 소리치면 구경을 하던 주변 마을 사람들이 전부 달라붙는다. 난타하는 꽹과리 소리에 맞춰 힘을 모

으고 있다가 징을 치면 마주 보며 달려들어 고가 부딪치게 된다.

고가 부딪치면 상대편을 눌러야 이기게 되므로 밀어붙여서 우위를 차지해야 한다. 누르는 편에서는 "주타 주타"라는 구호를 외치면서 제압하고자 하며, 밀리는 편에서는 "뒤어라."라고 외치면서 뒤집기를 시도한다. 만약 고가 밀리게 되면 줄패장이 "뒤어라."라고 소리치면서 고를 빼서 뒤집도록 하는데 이때 꼬리 부분을 재빨리 빼줘야 전열을 정비할 수 있다. 20여 명의 아이들이 꼬리 부분을 잡고 있는 이유가 여기에 있다. 상대편의 고를 제압한 쪽에서는 계속 눌러 빠져 나오지 못하도록 한다. 눌린 쪽에서도 항복하지 않고 저항하며 격렬한 몸싸움을 벌인다. 이와 같이 격렬한 몸싸움을 동반하기 때문에 고싸움을 할 때에는 부상자가 속출하기도 했다. 저녁 10시경에 시작된 고싸움은 새벽이 돼서야 끝났다. 동부가 이길 때도 있지만 대개 서부가 이겼다. 서부 쪽이 부농이 많고 인원수가 많아 이길 때가 많았다고 한다. 그리고 고싸움은 '서부가 이겨야 풍년이 든다.'라고 여겼으며, '여자가 이겨야 살림이 잘 된다.'라는 뜻이 담겨 있다고 했다. 고싸움이 끝난 후 농사를 많이 짓는 사람들이 술값을 내놓고 줄을 가져다가 썰어서 퇴비를 만들었다. 남평의 고싸움은 20세기 중반까지 큰 규모로 연행되었으나 지금은 전승이 단절되었다.

장흥 고싸움은 전남 장흥 장흥읍을 가로지르는 예양강을 기준으로 서부와 동부로 편을 나눠 했으며, 음력 정월보름에 큰 규모로 펼쳐졌다. 장흥에서는 먼저 고싸움(고쌈)을 격렬하게 한 다음 곧바로 줄당기기를 했으므로 둘을 합해서 '고싸움 줄당기기'라고 부른다. 20세기 이전에는 장흥관아에서 관장하던 고을형 축제로 전승되었다. 조선시대에 장흥에는 두 개의 행정 관청이 있었는데, 예양강 서쪽에 자리한 장흥도호부 이외에 역로驛路를 관장하는 벽사도碧紗道가 부동면 쪽에 자리하고 있었다. 벽사찰방碧紗察訪(종6품)은 품계는 낮았으나 관할 업무가 달라서 도호부사都護府使(종3품)의 직접적인 지휘를 받지 않았다. 이처럼 소속이 다른 두 기관이 서쪽과 동쪽에 자리하고 있어서, 두 기관 간의 경쟁 구도가 형성돼 고싸움 줄당기기가 더 성대하게 치러졌다고 전한다.

장흥의 고줄은 고머리 부분이 특이하며 고를 화려하게 장식하는 것이 특징이다. 줄이 완성되면 4~5*m* 길이의 지렛대 7~8개를 묶고 거기에 세로로 나무를 세워 층층이 수십 개의 청사초롱을 매단다. 그리고 고머리가 처지게 않게 하기 위해 45도 각도로 세워 밧줄로 묶는다.

줄을 메고 행진할 때에는 예전에는 고을 원님을 줄 위에 태웠다고 하며, 토반에 해당하는 한량과 기생들이 줄 위에 올라타서 설소리를 하며 이동했다. 근래에는 군수나 국회의원이 줄 위에 타기도 하며, 지휘자가 줄 위에 올라서서 행진을 이끈다. 또한 예전에는 과거 장흥현 관아의 동헌東軒 뜰에 들어가서 인사를 한 뒤 예양강변으로 이동해서 본격적인 놀이를 펼쳤는데, 요즘에는 행진이 간소해졌다.

예양강 모래판에 이르러 분위기가 고조되면 청사초롱 장식을 해체하고, 장정 10여 명이 웃옷을 벗어젖힌 후 줄 위에 올라타서 기세를 돋우며 '고쌈'을 하게 된다. 줄 위의 지휘자가 "밀어라." 하는 명령을 내리면 줄을 멘 사람들이 일제히 멜대를 두 어깨로 떠받치면서 돌진해서 상대방의 고에 부딪친다. 고가 맞닿으면 줄 위에 탄 장정들이 상대방의 고를 눌러 땅으로 떨어트리려고 한다. 광주 칠석동 고싸움과 달리 고머리에 대나무를 넣지 않고 '굉갯대'도 없이 장정이 어깨로 떠받치고, 앞사람이 땅에 떨어지면 뒷사람이 고를 받치고 또 그 뒷사람이 계속 올라타기 때문에 수십 명의 장정들이 엉켜 혈전을 벌인다. 상대방의 고머리를 누르고 또 줄을 땅에 닿게 하면 승부가 끝나는데 그 경기 방법이 대단히 치열하고 격렬하다.

고싸움이 끝난 뒤에는 줄에 달린 멜대를 제거하고 줄다리를 한다. 고싸움에서 진 편이 양 어깨에 줄을 메고 전진과 후진을 거듭하면서 응전을 촉구하고, 서로 어우러지면 양쪽 고머리를 댔다 떼었다를 반복한다. 그리고 줄을 결합한 뒤 줄다리기를 하는데, 한쪽에서 끌려갈 경우 지휘자가 "깔아라."라는 호령을 내리면 일제히 줄을 깔고 앉는다. 그러면 양편이 모두 줄 위에 앉아서 어깨로 상대의 몸을 밀쳐내는 '밀치기'를 한다. 이렇게 승부가 쉽게 나지 않을 경우 이튿날로 연장해 펼치기도 했다.

장흥 고싸움 줄당기기는 20세기 중반 이후 한동안 중단되었다가 1970년에 예양강변에서 열린 '제1회 보림문화제'에서 30여 년 만에 재현된 후, 같은 해 7월에 광주에서 열린 제11회 전국민속예술경연대회에 나가 국무총리상을 받았다. 그 뒤 고싸움 줄당기기는 장흥 현지에서 보림문화제의 하나로 매년 연행돼 왔으며, 근래에는 인원 동원과 준비의 어려움 때문에 홀수 년에 격년제로 시행되고 있다. 장흥 사람들은 고싸움 줄당기기에 대해 각별한 자부심을 갖고 있다. 장흥읍 중앙에 자리한 동교다리 양쪽에 동부와 서부의 고싸움 장면이 부조돼 있고, 정남진 장흥 토요시장 입구에 고줄 형상의 조각물이 자리 잡고 있다.

특징 및 의의 고싸움놀이는 공동체의 안녕과 풍요를 기원하는 세시풍속놀이이자 집단적 신명을 나누는 대동놀이로서 각별한 의미가 있다. 고싸움놀이는 그 의미와 규모, 역동성이 남다르다는 점에서 새롭게 해석되고 확산되기도 한다. 1986년 아시아 경기 대회와 1988년 올림픽에서 고싸움놀이가 개막식 공개 행사로 연행되면서 세계인에게 한국인의 진취적 기상과 강한 패기를 널리 알리기도 했다. 칠석동에서 펼쳐지는 고싸움놀이축제는 광주광역시의 대표 축제로 자리 잡았으며, 고싸움놀이 테마파크와 연계된 각종 체험 프로그램이 운영되고 있다.

참고문헌 고싸움놀이(지춘상, 무형문화재조사보고서66, 문화공보부 문화재관리국, 1969), 광주칠석고싸움놀이(표인주, 피아, 2005), 옻돌마을 사람들과 고싸움놀이(고싸움놀이보존회, 민속원, 2004), 장흥고싸움줄당기기(이경엽 외, 민속원, 2013).

필자 이경엽(李京燁)

고양 송포 호미걸이

정의 경기도 고양 일산서구 대화동 뱀개마을에서 비롯되었으며, 농사의 피로를 풀고 풍년을 기원하는 농민들의 놀이.

개관 호미걸이는 보통 마지막 김을 매고 나서 한 해의 농사를 마쳤으니 호미를 깨끗이 씻어 걸어두는 것을 가리킨다. 호미걸이는 호미씻이·공굴共屈·공회公會·백중놀이·두레놀이·머슴놀이·술메기 등 명칭이 다양하며, 대체로 음력 칠월칠석이나 7월 15일의 백중을 전후해서 열린다. 그동안 농사를 짓느라 애쓴 노고에 대한 위로와 풍년을 기원하는 의미에서 맛있는 음식을 나누고 풍물을 치며 한바탕 놀이를 펼치는 것이 공통적이다.

고양 송포 호미걸이의 연원은 정확히 알 수 없으나, 옛 송포면 대화리·가좌리·법곶리 일대에서 비롯된 호미걸이가 그 맥을 잇고 있다고 볼 수 있다. 특히 대화리 범개마을은 김녕 김씨가 450여 년 전부터 입촌하여 대성을 이루며 살던 대촌이며 송포 벌판이라는 넓은 평야가 있어 농업이 성행하였다. 하지만 1932년 한강 제방이 축조되기 전까지는 해마다 한강 범람으로 인한 농사 피해에 대한 우려가 적지 않았을 것으로 추정된다.

고양 송포 호미걸이는 매년 벌이는 놀이가 아니라, 김매기를 마치고 농사가 잘 되었다고 판단이 될 때 각 두레패의 의견이 모아지면 호미걸이를 준비하게 된다. 다른 지역과 마찬가지로 논매기를 마치고 펼치는 농사 놀이인 호미걸이는 일 년 농사에서 중요한 행사로 치러지다가, 일제강점기에 두레 활동이 금지되면서 점차 사라지게 되었다.

그리고 1977년 대화리 출신 소리꾼 김현규金鉉圭(1942~2004)에 의해 발굴되어 재현되기 시작했고, 1985년 경기도 민속예술제에서 종합우수상을 수상하였다. 이후 1988년 전국민속예술경연 대회에 경기도 대표로 참가하여 공로상을 수상하였으며, 1998년 4월 경기도 무형문화재 제22호로 지정되었다. 김현규 작고 이후 고양 송포 호미걸이 보존회(회장 조경희)에서 보존·전승하고 있다.

내용 두벌 김매기가 끝날 때 쯤이면 그 해 농사의 풍흉을 가늠할 수 있다. 그 해 농사가 잘 되었다고 생각이 되면 마을 두레패의 우두머리격인 영좌와 두레패들이 의견을 모아 마을 대동회의에서 호미걸이를 벌일 것을 계획한다. 칠월칠석에서 칠월백중 무렵에 날짜를 잡고, 호미걸이에 필요한 음식과 물품은 마을 사람들이 형편에 맞게 나누어 준비한다.

호미걸이는 상산제—대동고사—대동놀이—유가제의

순서로 진행되며, 진행될 때 송포의 농사소리 10여 가지와 고양 두레 12채 가락을 사용한다.

1. 상산제: 호미걸이를 하는 날 아침 일찍 농기를 앞세우고 마을 도당산에 올라가 마을의 대표나 두레패의 영좌를 중심으로 하여 풍년을 기원하며 지내는 유교식 제사이다. 마을의 높지 않은 도당산에 큰 소나무 숲이 있는데, 그 중 가장 큰 소나무를 도당나무로 정하고 그 앞에 상을 차려 놓고 제사를 지내는 것으로 호미걸이가 시작된다.

2. 대동고사: 상산제를 마치고 내려와서 마을 놀이마당에서 마을과 각 집안의 무사태평과 풍년을 기원하며 지내는 고사이다. 마을 여성들이 음식을 차려 놓고 고사를 드리는데, 나이가 많고 덕망 있는 여인이 제주를 맡아 비손을 하며 덕담을 하면 마을 아낙들이 함께 합장을 하고 절을 하며 풍년과 안녕을 기원한다. 상산제가 남성 중심의 의례라면 대동고사는 여성중심의 의례라고 할 수 있다.

3. 대동놀이: 대동고사가 끝나면 바로 놀이가 시작된다. 대동놀이는 ①기 절 받기 ②기수 뽑기와 깃대 재주 부리기 ③호미걸이 소리와 농사놀이 등의 순서로 진행된다.
①기 절 받기: 기 절 받기는 이웃 두레패를 맞이하는 의례적인 순서이다. 두레패는 생성 시기 또는 기세의 강약, 규모의 대소 등을 기준으로 보통 형제의 의를 맺는다. 두레패가 서로 마주치게 되면 두레패의 상징인 농기로써 예를 갖추어야 한다. 송포 벌판 일대에서는 김동, 김서, 양촌의 두레패가 가장 오래된 구舊 두레라고 한다. 호미걸이를 하면서 초청한 이웃 두레패(서초, 동촌, 내촌, 성저, 강서, 백암 등)가 선배 두레패인 김동, 김서, 양촌 두레패의 농기에 절을 하고 이에 구 두레가 반절로써 답례를 하면서 이웃 두레패를 맞이하는 순서이다.
②기수 뽑기와 깃대 재주 부리기: 기 절 받기가 끝나면 모인 사람들 중에서 가장 힘 센 사람을 기수로 뽑게 된다. 기수로 뽑힌 사람에게 필목 등의 상품을 주는데, 기수는 이 필목을 풀어 몸에 감으면서 춤을 추고, 깃대를 손바닥이나 어깨 등에 올려놓고 춤을 추기도 한다.


호미씻이


새참먹기


대동놀이

고양 송포 호미걸이 | 경기 고양 | 2006 | 국립민속박물관

이어서 기 쓸기·종기 놀리기·조사 놀리기·무동 타기 등의 놀이를 벌이는데, 조사 놀리기는 두레패에서 어린 조사가 깃대에 올라가 깃대 아래에 있는 두레패들과 재담을 주고 받으며, 깃대 위에서 춤을 추기도 하는 것이다.
③호미걸이 소리와 농사놀이: 멍석으로 만든 소가 나와 논 가는 시늉을 하고, 호미걸이 두레소리를 부르면서 온 동네 사람들이 춤을 추며 신명을 올리며, 한 해의 농사를 소고재비들이 모의적으로 흉내 내며 노는 순서이다. 호미걸이 두레소리는 긴소리·사두여·양산도·방아타령·놀놀이·떴다소리·자진놀놀이·상사디야·훨훨이·몸돌소리 등 열 가지이다. 이 두레소리는 모두 김을 맬 때 부르는 소리로 다양한 소리가 짜임새 있게 구성되어 있는 것이 특징이다. 대부분의 소리는 선소리꾼이 소리를 먼저 메기면 두레꾼들이 후렴 소리를 받는 식으로 되어 있다.

농사놀이는 소고재비들이 상쇠의 신호와 재비들의 장단에 맞춰 소고와 소고채를 쥐고 논농사 과정을 차례대로 흉내 내는 순서이다. 가래질, 논갈이, 써래질, 못자리 다루기, 볍씨 뿌리기, 모찌기, 모내기, 애벌 김매기, 두벌 김매기, 콩 심기 등 열 가지 놀이를 진행한다. 농사놀이를 진행하면서 사용하는 장단으로는 거성오채·삼채·육채·빠른 삼채·빠른 오채·무동 삼채 등이 있으며, 다른 놀이를 진행하면서 삼채·일채·자즌 일채·이채·자즌 이채·길놀이 사채 등의 장단을 사용한다.
④유가제: 조선시대 과거 급제자들이 광대를 앞세우고 풍악을 치면서 집안과 마을 어르신들을 찾아뵙는 유가제에서 따온 명칭으로, 대동놀이가 끝나면 두레패가 농악을 울리면서 집집을 돌며 가내 무사태평 등의 덕담을 하고 집주인에게 음식 등을 대접받는다.

유가제까지 마치면 호미걸이에 참여한 두레패와 마을 사람들이 음식과 술을 나누며 풍물을 치고 춤을 추며 신명나게 한바탕 놀고 난 후 호미걸이를 마친다.

특징 및 의의 고양 송포 호미걸이는 두레라는 노동 조직을 짜서 공동 노동을 진행했던 조선 후기의 대표적인 농경문화의 좋은 지역적 사례라고 할 수 있다. 김녕 김씨 집성촌을 중심으로 한 김동·김서·양촌 마을과 송포 들판을 바탕으로 한 송포 호미걸이는 형식적으로는 한 해의 농사를 마감하면서 농기의 버릿줄에 호미를 씻어 걸어두는 것이다. 하지만 내용적으로는 한여름 농사에 지친 두레꾼들의 지친 심신을 위로하고 올해 농사의 풍년을 기원하면서, 마을 내 두레꾼들과 이웃 두레꾼들과의 우열과 화합을 두루 도모한다는 것에 더 무게가 실려있다.

일제강점기에 맥이 끊어졌다가 소리꾼 김현규에 의해 1970년대에 복원되기 시작하여 경기도 무형문화재로 지정된 고양 송포 호미걸이는, 근래에 와서는 두레소리 열 가지와 풍물장단 열두 가지, 소고재비들의 농사놀이 열 가지를 대동놀이 안에 본격적으로 연행하면서 일산서구 대화동 일대의 두레소리, 두레장단, 농사놀이 등 농사에 관련된 문화적 내용을 폭넓게 보존·계승하고 있다.

참고문헌 경기도의 민속예술(경기도, 1996), 고양민요론(고양문화원, 2007), 고양 송포 호미걸이 음악적 구조에 관한 연구(김미화, 동국대학교 석사학위논문, 2007), 고양시사6(고양시사편찬위원회, 2005), 농사놀이를 이용한 유아국악 동작지도 연구(한성희, 중앙대학교 석사학위논문, 2007), 한국의 민속예술 50년사(한국민속예술축제 추진위원회, 민속원, 2011), 한국민족문화대백과사전(encykorea.aks.ac.kr).

필자 시지은(施知恩)

고을모둠

정의 책의 중간을 임의대로 펴서 그 안에 있는 글자가 들어간 고을 이름을 누가 많이 찾는가와 그 고을에 대해 얼마나 알고 있는가를 겨루는 놀이.

내용 교통수단이 발달하지 않았고 통신수단도 없던 시기에 각 고을 명칭과 위치를 가르쳐 주기 위해 만든 놀이이다. 주로 서당에 다녀 한자를 익힌 아이들이나 할 수 있는 놀이였기에 널리 행해지지 않았다.

스튜어트 컬린(Stewart Culin)의 『한국의 놀이(Korean Games)』에 '*Kol-Mo-Tom-Ha-Ki*(골모둠하기)'라고 소개되고 있는 것으로 보아 구한말까지는 행해진 것으로 보인다. 이후 일제강점기에 기록된 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에 소개되었는데 방법은 아래와 같다.

갑, 을 두 편으로 나누어 책 속에서 어떤 글자를 뽑아서 이 글자가 붙은 고을 이름을 부른다. 예를 들어 '영'자라고 말하면 상대편에서 '영'자로 시작하는 '영동군', '영천군', '영흥군' 등을 각 편이 서로 교대로 제창하고 하나의 군명을 1점씩 계산하여 승패를 정한다.
-수원

근래에 우리나라 전도를 펼쳐 놓고 한 사람이 '인천'하고 부르면 나머지 사람이 찾고 제일 먼저 찾은 사람이 다른 지명을 부르는 식으로 놀기도 한다. 그 밖에 책의 특정한 쪽수를 펼쳐 놓고 그 안에 있는 글자를 조합하여 고을 명을 많이 만드는 식으로 놀기도 한다. 즉 펼친 쪽에 '아름다운 영혼이여 그 주인은 누구인가?'는 구절이 있다면 '영혼'의 '영'자와 '주인'의 '주'자가 합쳐져 '영주'란 지명을 찾는 것이다. 그밖에 '영혼이여'에서 '여'자와 '주인'의 '주'자로 '여주'를 찾을 수도 있다. 이렇게 많은 지명을 찾아 모으는 사람이 이기는 방식이다. 지명을 찾아 모으는 방법에서 조금 발전한 형태는 찾은 지명에 대해 서로 묻고 답하는 식으로 하기도 한다. 즉 상대가 '영주'를 찾았으면 '영주는 어느 도에 속해 있는가?'라고 묻고 '경상북도'라고 답해야 하고 그렇지 못하면 감점되는 식이다. 이런 놀이는 우리나라의 지명에 대해 어느 정도 이해가 있어야 할 수 있기 때문에 10세 이후에나 가능한 놀이이다.

특징 및 의의 우리나라의 명승지를 놀이판에 그려 놓고 주사위나 윤목輪木을 던져 끗수에 따라 돌아다니는 '람승도(남승도)'란 놀이가 있다. 이는 각 도의 지명과 명승지를 놀이판에 써 놓은 놀이판이 준비되어야 한다. 이 놀이는 단지 지명뿐 아니라 명승지를 아는 데 도움이 된다. 구한말 서양인들이 우리나라를 방문하여 남긴 기록에 의하면 한국인들이 유난히 여행을 좋아한다고 소개하고 있다. 특히 미국인 퍼시벌 로웰(Percival Lowell)은 『내 기억 속의 조선, 조선 사람들』에서 미국인은 말할 것도 없고 유럽의 중산층과 비교해도 조선 사람들이 여행을 더 좋아한다고 쓰고 있다. 이런 여행에 대한 관심은 어릴 적 고을모둠과 일정 부분 연관이 있는 것으로 보인다.

참고문헌 내 기억 속의 조선, 조선 사람들(Percival Lowell, 조경철 역, 예담, 2001), 민속놀이와 명절-상(조선의 민속전통 편찬위원회, 대산출판사, 2000), 재미있는 민속놀이(한성겸, 금성청년출판사, 1994), Korean Games(Stewart Culin, University of Pennsylvania, 1895).

필자 이상호(李相昊)

고창 답성놀이

정의 윤년閏年의 윤달에 부녀자들이 돌을 머리에 이고 성곽 위에 올라가 성 줄기를 따라 열을 지어 도는 민속놀이.

내용 답성踏城놀이는 윤달이 드는 특별한 해에 성을 밟는 주술적인 놀이이다. 답성놀이에 대한 기록은 최근에 작성된 민속지 외에는 등장하지 않아 유래와 연원을 자세히 알 수 없다. 일제강점기인 1941년에 작성된 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에서는 "고창과 같이 고성古城이 있는 지방에서는 윤달 중에 성을 세 번 돌면 재앙을 피하고 장수할 수 있다고 하여 머리에 돌을 이고 성을 도는 사람이 적지 않다. 개성, 영광 지방에서도 행한다."라고 기록되어 있어 고성이 있는 지역에서 행해져 온 여성들의 민속임을 짐작할 수 있다.

윤년의 윤달에 행해지는 답성놀이는 다릿병을 고치고 액운을 쫓으며, 무병장수하고 극락왕생한다는 속신이 기본을 이룬다. 윤달은 태음력과 태양력의 차이를 보정하기 위해 만든 달로 보통 공달[空月], 덤달, 여벌 달, 남은 달, 썩은 달이라 부른다. 속담에 "윤달에는 송장을 거꾸로 세워 놓아도 아무 탈이 없다."라고 할 만큼 윤달을 무탈한 달로 여긴다. 답성놀이가 윤달에 행해지는 것은 바로 이와 같은 윤달 관념을 반영한 결과이다. 이와 같은 윤달 관념은 1678년에 현감 이항李恒이 고창의 모양성牟陽城을 개축할 때에 윤 3월을 택하였다는 점과도 상통한다. 또 윤달 중에서도 엿샛날을 저승문이 열리는 날로 여기는 관념이 있다. 그렇기 때문에 답성놀이를 하는 날을 여섯 수가 드는 초엿샛날(6일), 열 엿샛날(16일), 스무 엿샛날(26일)로 택하는 것으로 알려져 있다.





고창 답성놀이 | 전북 고창 | 국립민속박물관

우리나라에 유일하게 남아 있는 답성놀이는 전라북도 고창 지역의 모양성 답성놀이이다. 이 놀이는 1678년(숙종 4) 고창 현감 이항이 정유재란 이후 폐성된 모양성을 대대적으로 개축하면서 시작되었다고 한다. 개축에는 여덟 개 현의 혈기 왕성한 남성들을 동원하였는데, 윤 3월에 모양성 개축 공사를 마무리하면서 부녀자들을 동원하여 돌을 머리에 이고 모양성을 돌게 한 것이 아닌가 한다.

기록이 미비하여 답성놀이의 유래는 알 수 없고 다만 해석 차원에서 설명하고 있다. 그 중의 하나가 축성築城 설화와 관련된 유래담이다. 모양성에 〈오누이힘내기〉와 비슷한 성 쌓기 전설이 다음과 같이 전해온다.

> 옛날 백제 때 남자와 여자가 두 패로 나뉘어 성 쌓기 내기를 했다. 평지와 산으로 된 모양성은 여자들이 쌓고, 아산면 성틀봉의 서산고성은 남자들이 쌓기로 하였다. 남자들은 자신들의 힘이 세니까 여자들이 자기들을 이길 수 없을 거라고 여유를 부리며 날마다 여흥을 즐기느라 성 쌓는 것을 게을리했다. 반면에 힘이 약한 여인들은 꾀를 내어 성틀봉이 마주 보이는 북쪽 문은 쌓지 않고 똑같이 마주 보이는 북쪽에서 장구 치며 노는 것처럼 꾸미고 상대 쪽에서 보이지 않는 곳은 부지런히 성을 쌓았다. 북쪽을 빼놓고는 거의 완성을 해갈 때 상대편 남자 쪽에서 한밤중에 여자 친구를 만나러 왔다가 성이 거의 완성된 것을 보고 부리나케 되돌아가 자기편에게 여자 쪽 성이 북쪽만 남겨 두고 거의 완성되었음을 알리게 되었다. 그제야 남자들이 정신을 차리고 성 쌓을 돌들을 부랴부랴 실어 날랐는데, 여자 쪽에서 성을 완성하고 만세를 부르자 한탄을 하며 성 쌓기를 중단하였다. 그때 버리고 간 성돌이 쌓여서 고인돌의 무더기가 생겼다.

전설에 등장하는 모양성은 고창읍의 동남쪽에 있으며, 서고산성은 고창읍에서 서남쪽으로 3㎞ 정도 떨어진 성틀봉에 자리 잡고 있다. 서고산성은 남자들이 성 쌓기를 게을리하여 패했다는 전설의 내용처럼 성터 흔적만 남아 있다. 성터는 성틀봉의 테뫼식 산성 형식인데, 석성이 보이지 않고 산성의 틀만 보인다 하여 '성틀봉'이라는 지명이 붙여졌다. 또한 성 쌓기를 중단하고 버린 돌이 고인돌 무더기로 변해 버렸다는 것을 입증하듯이 성틀봉 아래에는 고인돌이 군집을 이루고 있다.

전설의 주요 내용은 '오뉘의 성 쌓기와 서울 다녀오기 내기'를 하는 〈오누이힘내기〉와는 달리 남녀가 편을 갈라 성 쌓기 내기를 했고 마침내 여성이 이겼다는 것이다. 이런 전설의 내용에 근거하여 여성들의 승리를 축하하는 의미로 행해진 민속이 답성놀이가 아닌가 한다.

모양성의 형세를 볼 때, 북문인 공북문拱北門은 극락문을 상징한다고 볼 수 있다. 실제의 공북문을 들어가면 상징적인 극락세계가 펼쳐지는 곳이다. 북문으로 들어가 높은 산 정상까지 올라갔다가 다시 북문으로 돌아오는 방식의 모양성을 통해 '생전에 극락세계를 한 번 다녀온다.'라는 체험적인 놀이가 답성놀이를 즐겼다고 본다. 게다가 고창 모양성 답성놀이는 '송장을 거꾸로 세워 놓아도 탈이 없는 윤달'에 행해진다. 또 윤달은 북망산천北邙山川의 저승문이 열린다는 인식을 지닌 달이다. 그러므로 손 없는 윤달에 공북문을 통해 열린 저승

문을 들어가고 상징적인 극락세계를 밟음으로써 극락왕생한다는 기대치를 가져온다. 이러한 속신이 답성놀이를 만들고, 전국 각지에서 곱게 차린 부녀자들이 찾아오는 것이 아닌가 한다.

답성놀이의 순서는 북문인 공북문을 들어선 후 손바닥 크기의 돌을 머리에 이고 동쪽 성곽 위를 걷는 것으로 시작한다. 동문의 등양루에 오르면 문루의 창문을 세 번 열었다 닫았다 하면서 무병장수와 극락왕생을 소원하는 치성을 올린다. 모양성에는 여섯 곳의 치성雉城이 있는데, 그곳에 이를 때마다 저승으로 가는 길에 쓰일 노자로 손수 가꾼 오곡을 백지에 한줌씩 싸 가지고 와서 조금씩 펴 놓고 "저승길 노수요." 하고 합장하며 삼배三拜를 올린 뒤 무병장수와 극락왕생의 소망을 빈다. 모양성을 한 바퀴 돌면 다릿병이 낫고, 두 바퀴 돌면 무병장수하고, 세 바퀴 돌면 극락왕생한다고 한다. 또 두 바퀴만 돌면 좋지 않다는 속신이 있어 세 바퀴를 도는 것이 관례이고, 머리에 이고 가는 돌을 떨어뜨리면 불길하다고 여기기에 조신하게 걷는다.

특징 및 의의 답성놀이는 고성이 있는 곳이면 두루 행해졌던 민속으로 추측되나 현재로서는 전북 고창의 모양성 답성놀이가 유일하게 전승되고 있다. 윤달에 성을 밟는다는 여성들의 놀이라는 특징을 지니며, 윤달 관념과 상징성을 바탕으로 한 마을의 평안과 개인의 액막이를 위한 놀이라는 의의를 지닌다. 실제로 성 둘레가 1,684m나 되는 모양성을 세 바퀴 도는 것은 상당한 운동량을 필요로 한다. 그러므로 답성놀이를 통해 체력을 증진하는 효과를 얻을 수 있다. 이와 더불어 외적을 방비하는 성을 주기적으로 점검하고 발로 성을 밟아 견고하게 다지는 유지 보수라는 실용성을 지닌 놀이이다.

참고문헌 조선의 향토오락(村山智順, 조선총독부, 1941), 고창 모양성의 건축 연혁과 답성놀이의 기원에 대한 일고(하태규, 전북사학23, 전북대학교 사학회, 2000), 고창의 숨결(이기화, 고창문화원 향토문화연구소, 2000), 답성놀이(한국세시풍속사전-정월, 국립민속박물관, 2004), 전라문화 바로보기(송화섭, 신아출판사, 2003), 전라북도 세시풍속(국립문화재연구소, 2003), 한국민속대사전1(한국민속사전편찬위원회, 민족문화사, 1991), 한국의 세시풍속2(국립민속박물관, 1998), 고창군(gochang.go.kr).

필자 장장식(張長植)

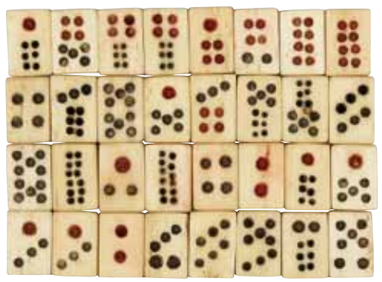
골패
骨牌

정의 뼈로 만든 패에 새겨진 구멍의 숫자와 모양에 따라 짝을 맞추는 놀이 혹은 놀이 도구를 가리키는 말.

내용 뼈로 만들었기 때문에 골패라고 하며, 재료에 따라 강패江牌·아패牙牌·호패號牌라 부른다. 지역에 따라서는 뼈로만 만든 것을 '민패'로, 뒤쪽에 대나무 조각을 댄 것은 '사모패紗帽牌'로 구분한다. 패는 주로 소·사슴 등 동물의 뼈를 나무에 덧붙여서 손가락의 마디 크기로 만든다. 그리고 대·중·소 원 모양의 구멍을 판 뒤에 붉은색, 검은색(혹은 푸른색)을 칠하여 완성한다. 충청남도 일부 지역에서는 학식 있는 사람이 주로 즐겼기 때문에 '신선놀음'이라고 불렀다.

골패는 중국에서부터 시작되어 우리나라로 들어온 것이라고 하나 정확한 전래 시기는 알 수 없다. 『정자통正字通』에는 1120년 송宋의 어느 신하가 아패와 계점計點을 만들어 별자리의 배열을 살펴볼 것을 청한 사실이 계기가 되어 만들어졌다고 전한다. 일부 연구자들은 중국에서 시작된 골패가 우리나라에 유입된 시점을 고려시대로 보고 있다. 한편 임진왜란 때 명明의 군사들에 의해서 전해졌다는 설과 이후 청淸에 의해 전해졌다는 등 다양한 설도 있으나 확인되지는 않았다.

구체적인 시점은 알 수 없으나 조선 후기와 일제강점기까지만 하더라도 골패가 성행하였다. 『목민심서牧民心書』에는 "여러 가지 내기놀이 중에서도 심보가 나빠지고 재산을 탕진하며 가문과 친족들의 근심이 되게 하는 것은 투전이 첫째가 되고, 쌍륙·골패가 그 다음이다."라고 기록돼 있다. 1908년 8월 9일자 『대한매일신보』의 기사를 보면 "양반들이 골패짝 잡기를 밥숟가락 붙잡기보다 좋아하여"라고 지적하고 있다. 도박적 성격을 지니고 있으며 놀이 방법이 복잡한 연유 때문인지 모르겠지만 오늘날에는 골패를 즐기는 사람을 보기 어렵다.



골패 | 국립민속박물관



골패하고 | 기산풍속도 | 숭실대학교 기독교박물관

골패는 둘 혹은 네 사람이 할 수 있는데 대개 네 사람이 한다. 각 패에는 1에서 6까지의 점수를 섞바꾸어 위아래로 새겼으며, 모두 32짝으로 되어 있다. 구멍 수는 모두 227개인데 구멍 수에 따라 각기 별칭이 붙는다. 모양은 납작하고 네모진 검은 나무 바탕에 상아나 짐승 뼈를 붙이고, 여러 가지 수효를 나타내는 크고 작은 구멍을 새겼다. 1을 새긴 구멍은 가장 크고 1과 4는 붉은색을 넣었으며, 나머지는 모두 검정색으로 칠했다.

골패는 32쪽으로 모두 227점을 만드는 놀이이다. 놀이 방법은 지역마다 매우 다양한데 대략 80(혹은 79)가지가 넘는다. 많은 이가 즐기는 놀이 방법엔 '톡'이 있으며, 그밖에 짝맞추기와 꼬리맞추기가 널리 알려진 방식이다.

톡은 다섯 명이 놀이를 하는데 1인당 여섯 개의 골패를 나눠 주고 나머지 두 개는 물주(놀이를 진행하는 사람)가 가지고 있다. 이 놀이는 마지막 장 또는 마지막 개수라는 개념이 없다. 왜냐하면 처음 골패를 나누어 받을 때 놀이가 바로 끝날 수도 있고, 시간이 많이 흘러서 놀이가 끝날 수도 있기 때문이다. 물주는 처음 시작할 때 남은 두 개 가운데 골패 한 개를 '갑'이라는 사람에게 주고, 갑으로부터 골패 한 개를 가져온다. '을'도 마찬가지로 골패 한 개를 내놓으면 물주는 갑이 내놓은 골패가 아닌 다른 골패를 을에게 건네준다. 이런 식으로 계속 골패를 주고받다가 어느 순간, 한 사람이 여섯 개가 모두 짝이 맞으면 "이겼다."라고 외친다. 과연 세 쌍이 되었는가를 확인한 후 놀이가 끝난다. 다시 새로운 골패를 받아서 놀이를 계속 진행한다.

짝맞추기는 2~4명이 할 수 있는 방법으로, 골패를 뒤집어 놓고 하나씩 들어 제일 높은 수를 든 사람이 선이 된다. 선은 여섯 쪽, 나머지 사람은 다섯 쪽의 골패를 갖고 시작하며 남는 골패는 모아 둔다. 선은 먼저 자신의 골패 중 짝패가 있으면 둘 다 내려놓고, 또 다른 패 하나를 더 내려놓을 수 있다. 짝패가 없으면 그냥 하나의 패만 내려놓는다. 다음 사람은 선이 내려놓은 하나의 패와 짝을 이루는 패를 가지고 있으면, 그 패를 집어와 짝이 있으면 두 쪽을 내려놓는다. 짝이 맞는 패가 없으면 모아둔 골패 중 하나를 집어 와 짝이 있으면 내려놓고 없으면 아무 패나 하나를 내린다. 다음 사람도 계속 같은 방법으로 진행하다가 짝맞추기를 세 번 먼저 해서 내려놓으면 이기게 된다.

꼬리붙이기는 두 사람이 노는 것으로, 앞사람이 낸 숫자에 맞추어 패를 내어야 하므로 '꼬리붙이기'라고 부른다. 이 방법은 먼저 패를 12쪽씩 나누어 가진다. 저쪽에서 한 패를 내면 그 패 아래쪽 수에 맞는 것을 이쪽에서 내어야 한다. 저쪽은 이쪽이 낸 패 아래쪽 수에 맞는 것을 다시 내며 이와 같은 방법으로 계속한다. 상대편 숫자에 맞는 것을 내지 못한 쪽이 진다. 또 자기가 가진 총수를 셈하여 불리할 때는 버리는데, 버린 수가 많은 쪽이 지는 것으로 치기도 한다.

특징 및 의의 골패는 놀이의 하나로 보기도 하지만 도박은 물론 점술 도구 등 다양한 용도로 활용되었다. 점을

볼 때는 패들을 맞추어 본 다음, 패의 점수를 더해 점패는 보는 것이 일반적이다. 놀이 방법이 복잡하여 아무나 골패를 즐길 수 없다는 특징도 지닌다. 하지만 한 번 빠지면 헤어날 줄 모를 정도여서 중독성이 강한 놀이다. 일제강점기까지만 하더라도 양반 계층과 기생들이 즐겼으나 일본에서 화투가 유입되면서 급속히 사라진 놀이 중에 하나다. 다만 복잡하고 값비싼 골패나 골패상이 있어야 했기 때문에 투전처럼 널리 성행하진 못했다.

참고문헌 남도의 민속놀이(광주민속박물관, 2004), 민속놀이 골패(민병제, 수서원, 1977), 세시풍속사전(국립민속박물관, 2004~2006), 조선상식-풍속(최남선, 동명사, 1948), 한국민족문화대백과사전(한국정신문화연구원, 1979~1991).

필자 서종원(徐鍾源)

공기놀이

정의 공기라고 불리는 놀잇감을 손으로 던져서 받고 쥐면서 노는 놀이.

내용 놀이의 유래는 알 수 없지만, 윤덕희尹德熙(1685~1766)의 공기놀이 그림이나 조선 헌종 때 이규경李圭景이 지은 『오주연문장전산고五洲衍文長箋散稿』에 "우리나라 아이들이 둥근 돌알을 가지고 노는 놀이가 있어 '공기供碁'라고 한다. 둥근 돌알을 공중에 던져 손바닥으로 받고 이미 받은 것을 솥발 형태로 만드는 것을 솥발공기라고 한다."라는 기록을 볼 때, 그 유래가 제법 오래되었음을 짐작할 수 있다. 또 서양에도 이와 유사한 놀이로 '잭스(Jacks)' 또는 '너클본(Knucklebones)'이라 불리는 놀이가 있다. 놀잇감을 구하기 쉽고 놀이 방법이 비교적 간단하여 오래전부터 여러 나라에서 놀았던 것으로 추측된다.

놀잇감인 공기는 다섯 개가 한 세트이지만 변형 규칙에 따라 일곱 개 이상의 공기를 가지고 놀 수도 있다. 예전에는 성인 엄지손톱 크기의 표면이 잘 마모된 돌 등을 주워서 공기로 이용하였으나, 요즘에는 공장에서 대량생산된 원통 모양의 플라스틱 공기를 사용하여 노는 것이 일반적이다. 플라스틱 통 안의 작은 쇠붙이를 이용하여 무게감을 조정하여 놀기도 한다.

이 놀이는 혼자서도 할 수 있으며, 개인별로 하거나 편을 나누어서 할 수 있다. 편을 가르고 가위바위보 등으로 순서를 정한 다음에 목표 점수(나이)를 정한다. 놀이 방법은 다음과 같다.

①한 알 집기: 다섯 알을 바닥에 던져 흩어 둔 뒤에 한 알씩 집어 공중에 던진 뒤에 나머지 네 알을 차례대로 한 알씩 집어 손바닥 안에 받아서 쥔다. 다섯 알을 다 쥐면 두 알 집기로 넘어간다.

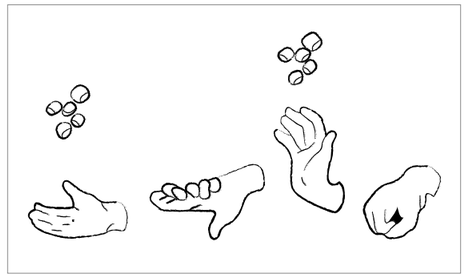
②두 알 집기: 한 알을 공중에 던지고 바닥의 공깃돌을 두 알씩 집어 손에 쥔다.

③세 알 집기: 한 알을 공중에 던지고 바닥의 공깃돌 세 알을 집고, 다시 같은 방법으로 바닥에 남은 한 알을 손에 쥔다.

④네 알 잡기: 공깃돌 다섯 알을 모두 손에 쥐고 한 알을 공중에 던진다. 이 돌이 바닥에 떨어지기 전에 네 알을 바닥에 놓고, 빠르게 손 안에 쥔다.

⑤꺾기: 한 알 집기에서 네 알 집기까지가 끝나면 손바닥에 공깃돌 다섯 알을 모두 얹고, 공기를 위로 살짝 던진 다음 재빨리 떨어지는 공깃돌을 손등에 올린다. 손등에 얹힌 공기 돌을 그대로 위로 띄운 다음 공중에서 손 안으로 낚아챈다. 이때 손바닥 안에 잡힌 공깃돌 수의 많고 적음에 따라 승부를 겨룬다. 이를 '나이먹기'라고도 한다.

실격이 되지 않으면 이렇게 한 차례가 돌고 난 뒤에 다시 한 알 집기로 돌아가서 계속한다. 공깃돌을 집



꺾기 방법



공기놀이 | 윤덕희 | 18세기 | 국립중앙박물관



자세뛰고 | 기산풍속도 | 숭실대학교 기독교박물관

을 때 다른 돌을 건드리거나, 바닥에 있는 돌은 손 안에 쥐었으나 위로 던져서 떨어지는 공깃돌을 놓치거나, 꺾기를 할 때 손등에 얹혀 있는 돌을 위로 띄워서 하나라도 잡지 못하면 실격이 되고 게임 기회가 다른 편으로 넘어간다. 공기놀이에서 점수는 일반적으로 다섯 번째 단계인 꺾기에서 손등 위에 몇 개의 공깃돌을 받아내는가에 따라 정해진다. 공기의 개수에 따라 1~5점을 얻게 되며, 점수 대신 나이로 숫자를 세기도 한다. 이렇게 점수를 쌓아 가며 놀이를 시작할 때 처음 정한 목표 점수에 먼저 다다르는 사람이 이기게 된다. 여기에 좀 더 심화·발전한 요구 조건을 내서 추가적인 점수를 얻는 경우도 있으며, 아직 이 놀이에 미숙한 사람을 위한 '코끼리공기', '바보공기'와 같은 규칙 등이 있다.

특징 및 의의 실격당하지 않고 놀이를 이어가기 위해서는 공기를 던질 때, 손의 힘을 잘 조정하여 집기에 유리하도록 바닥에 늘어놓아야 한다. 꺾기를 할 때에도 띄운 공기를 잡기 쉽게 손 등 위에서 이 과정에서 섬세한 손놀림과 미세한 조정력·집중력 등이 길러진다. 이 놀이는 지방에 따라 짜게받기·짜구받기·살구받기·닷짝거리·조알채기 등의 다양한 명칭이 있을 정도로 널리 퍼지고 많은 이들이 즐긴 놀이였다. 넓은 공간이 필요하지 않고 놀잇감을 구하기 쉬웠던 탓이다. 지금은 그 변형 규칙을 일일이 헤아릴 수 없이 많을 정도로 대표적인 실내 놀이의 하나이다.

참고문헌 한국의 민속놀이(심우성, 삼일각, 1975), 한국민속대관4(고려대학교 민족문화연구소, 1982).

필자 은현정(殷賢貞)

공주 선학리 지게놀이

정의 충청남도 공주 신풍면 선학리에서 지게를 이용하여 즐기는 놀이.

내용 공주 선학리 지게놀이는 농사일의 주축을 담당했던 청장년 사이에서 널리 전승되었던 놀이이다. 선학리는 조선시대에 임진왜란을 피해 입향한 주민들이 정착하면서 형성된 마을이다. 공주 선학리 지게놀이는 산간 마을의 특성상 지게가 농사일이나 땔나무를 하러

다닐 때 중요한 운반도구로 사용된 점에 착안하여 형성된 놀이로 알려져 있다. 즉 지게를 지고 이동해야 하는 힘든 농사일을 좀 더 즐겁게 하자는 의도에서 놀이가 유래되었다고 한다. 2000년 한국민속예술축제 출연을 계기로 소멸되었던 놀이를 복원하였다. 이 대회에서 충청남도 대표로 출전하여 장려상을 수상하였고, 2004년 4월 10일 충청남도 무형문화재 제37호로 지정되었다. 지정 이후에는 마을의 노인층을 중심으로 선학리 지게놀이 보존회가 조직되어 전승 활동에 만전을 기하고 있다.

공주 선학리 지게놀이는 지게상여놀이, 지게풍장, 지게걸음마, 작대기걸음마, 지게썰매, 지게장단노래, 지게지네발놀이, 지게힘자랑, 지게호미끌기, 지게꽃나비, 작대기싸움, 지게작대기꼬누기 등으로 구성된다.

①지게상여놀이: 지게로 상여나 요여腰輿를 형상화하여 실제 상여가 나가는 것처럼 상엿소리를 메기고 받으며 노는 놀이이다. 예전에 청소년들이 꼴을 베러 다닐 때 심심풀이로 즐겨 했던 놀이인데, 지게상여놀이를 하면 마을에서 초상이 난다고 하여 어른들은 금기시했다.

②지게풍장: 작대기와 쥘목(채)으로 풍물을 치면서 흥을 돋우는 놀이다. 이때 한 손에는 작대기를 들고, 다른 한 손에는 쥘목을 잡고 풍장을 치되, 지게의 양쪽 목발을 작대기와 쥘목으로 번갈아가면서 때려 장구를 치듯이 풍장 소리를 낸다. 지게풍장으로 치는 가락은 춤장단인 길나래비, 세마치, 세마치춤장단, 잦은마치 축원풍장, 두렁거리칠채 등이 있다. 이와 더불어 선학리에서는 소나무 껍질을 벗겨 나팔 모양의 호드기를 만들어서 불거나 시누대로 호드기를 불기도 한다. 또는 맨 입으로 악기 소리를 내어 지게풍장의 흥을 더하기도 하는데, 이와 같이 입으로 나발·꽹과리·징·북·장구 소리를 내는 것을 '입풍장'이라고 한다.

③지게걸음마: 지게 위에 올라가서 마치 아이가 걸음마를 하듯이 걷는 놀이이다. 따라서 지게걸음마는 운동신경이 좋고 균형 감각이 빼어나야 한다.



공주 선학리 지게놀이 | 민속원

④작대기걸음마: 작대기 두 개를 양손에 쥐고 발받침 위에 올라서서 걷는 놀이이다. 도중에 작대기에서 떨어지지 않고 멀리 가거나 상대보다 정해진 지점에 빨리 도달하는 사람이 이긴다.

⑤지게썰매: 땔나무를 다녔던 겨울철에 청소년들이 얼음판 위에서 하던 놀이이다. 놀이의 방법은 자신의 지게등받이를 양손으로 쥐고 달려가다가 지게 위에 올라앉아 누가 멀리 미끄러지는가를 겨루거나, 2인 1조가 되어 한 사람은 지게에 올라타고 나머지 두 사람은 지게를 끌고 가며 얼음을 지친다. 이렇게 지게를 가지고 얼음판을 달려가서 정해진 구간을 어느 편이 빨리 도달하는가를 겨루기도 한다.

⑥지게장단노래: 지게목발장단에 맞춰 노래를 부르고 춤을 추며 노는 놀이이다. 이때 특별히 정해진 가락이나 노래는 없고 단지 분위기에 맞게 즉흥적으로 지게목발장단을 두드리며 흥을 돋운다. 혹은 지게 멜빵을 이용하여 장구를 메듯이 지게를 옆으로 메고 놀거나 다른 사람의 지게를 두드리며 신명을 더하기도 한다.

⑦지게지네발놀이: 지게타기와 지게지네발놀이로 구분된다. 지게타기는 두 패로 편을 나누어 20개 이상의 지게를 마치 지네발처럼 일렬로 길게 세운 다음 각각 한 사람이 지게 위에 올라 버들가지(짐을 얹는 부분)를 발로 디디며 앞으로 나아간다. 이때 다른 사람의 몸이나 지게를 손으로 잡지 않아야 하며 맨 끝에 먼저 도달한 편이 이긴다. 승부가 나면 진 편은 지게를 이긴 편의 지게에 잇대어 세운다. 그리고 한 사람이 지게 위에서 춤을 추고 노래를 부르며 천천히 버들가지를 밟고 앞으로 나아간다. 지게를 잡고 있는 양쪽 편은 함께 나무꾼노래나 창부타령, 아리랑 등을 부르며 노는데, 이것이 이른바 지게지네발놀이이다.

⑧지게힘자랑: 지게에 세 명을 태운 다음 장정이 짊어지는 것으로 승부를 겨루는 방식이다. 처음에는 몸무게가 가벼운 세 사람이 지게에 오르고, 이를 통과하면 점점 무거운 사람을 태워 힘겨루기를 한다. 선학리에서는 동네 장사를 뽑을 때 주로 이 방법을 사용하였으며, 청소년들이 두레에 처음 가입할 때 신입례로 지게힘자랑을 하기도 했다.

⑨지게호미끌기: 두레를 마무리하는 호미씻기의 일종이다. 호미로 논을 매는 힘든 김매기가 끝났다는 상징적인 의미로 호미를 씻어 지게에 맨 새끼줄에 줄에 건다. 이는 한 해의 농사가 끝났으니 더 이상 호미를 사용하지 않으므로 목메어 죽인다는 해학적인 뜻을 담고 있다. 호미가 달린 지게를 장정이 지고 풍물패의 뒤를 따라 행진하면, 아이들이 끌려가는 호미를 발로 밟아서 지게를 짊어진 어른을 골탕을 먹인다.

⑩ 지게꽃나비: 꽃나비란 본래 장정의 어깨 위에 여장을 한 소년을 태우고 풍물가락에 맞춰 덩실덩실 춤을 추며 노는 것을 말한다. 지게꽃나비는 이를 본뜬 것이다. 즉 장정 세 명이 여장을 한 아이를 지게에 태우고 꽃나비와 같이 춤을 추게 한다. 지게꽃나비는 과거 두레의 김매기를 마치고 온 마을 사람들이 모여 품삯을 결산하는 두레먹이를 할 때 널리 성행했던 놀이이다.

⑪ 작대기싸움: 비단 선학리뿐만 아니라 공주시 일원에서 널리 행해졌던 놀이이다. 작대기를 세워 놓고 다른 작대기로 특정한 부분을 때려서 부러뜨리거나 지게를 받치는 갈고쟁이(Y자로 갈라진 부분)을 쳐서 찢는 놀이이다. 보통 가위바위보를 해서 진 사람이 작대기를 세워 놓으면 이긴 사람이 먼저 상대의 작대기를 쳐서 공격을 한다.

⑫ 지게·작대기꼬누기: 지게나 작대기를 손바닥 또는 한 손가락에 수직으로 세우고 균형을 잡아 쓰러지지 않게 하는 놀이이다. 누가 오래 버티는가를 겨루기도 하고, 또 기능이 능숙해지면 지게나 작대기를 세운 채 느린 속도로 달리기도 한다.

특징 및 의의 지게놀이는 지난날 지게가 농사일과 일상생활에 필수적인 운반 도구로 기능했던 시기에 전승되었던 놀이이다. 따라서 "지게 없이 농사 못 짓는다."라는 속담처럼 지게를 매개로 한 놀이는 농사를 업으로 삼는 전국 어느 마을에서나 광범위한 분포를 보이고 있다. 그럼에도 불구하고 공주 선학리 지게놀이는 충청도는 물론 다른 지역의 지게놀이에서 볼 수 없는 독특한 특징을 지니고 있다. 가령 지게풍장의 경우 타 지역은 세마치 기본 가락만을 치는 것이 보통이지만, 선학리에서는 길굿나비, 물풍딩이가락, 잦은마치 등과 더불어 입으로 풍장 소리를 내는 입풍장이 더해지는 것이 특징이다. 특히 소나무 껍질을 벗겨 나발처럼 말아 호드기를 불어서 흥을 더하는 모습은 선학리의 특징으로 볼 수 있다. 이와 더불어 지게지네발놀이, 지게꽃나비, 지게호미끌기 등은 공주 선학리 지게놀이의 역동성과 다양성을 보여 주는 중요한 특징이다.

참고문헌 공주말 사전(이걸재, 민속원, 2009), 공주의 소리(이걸재, 공주문화원, 1998), 선학리지게놀이(이걸재 글, 김상수 사진, 민속원, 2011), 지게 연구(김광언, 민속원, 2003), 한국세시풍속사전-가을(국립민속박물관, 2006).

필자 강성복(姜成福)

공죽
空竹

정의 양손에 줄로 연결된 채를 들고 공죽을 돌리면서 던져 받는 민속놀이.

역사 공죽이 언제 한국에 유입되었는지는 알 수 없지만, 중국의 두공죽抖空竹에서 유래한 것으로 보인다. 명칭은 죽방울 놀리기·쭉방울 돌리기·죽방울 받기·죽방울놀이·죽방울 치기·실패놀이 등으로 불렀다.

초기의 공 던져 받기 놀이는 삼국시대 농주弄珠, 농환弄丸, 농금환弄金丸으로 불린 기록이 있다. 『북사北史』, 『수서隋書』의 백제조에 공 던져 받기의 유사 형태로 농주가 나타난다. 고구려의 팔정리 고분벽화에서는 '농환'으로 불린다. 신라의 〈향약잡영鄕樂雜詠〉의 오기五技 중 금환, 고려의 농환도 이 유형에 속한다. 조선 후기 감로탱과 풍속화에 다양한 형태의 공 던져 받기 놀이가 등장한다. 〈기산풍속도〉에 처음으로 줄 없이 공을 던져 받는 놀이와 줄을 이용해 공죽을 던져 받는 놀이가 '죽방울 받기'로 기록되어 있다. 프랑스 기메 박물관 소장의 『기산풍속도첩』에는 '죽방울 밧는 모양'이라고 기록되어 있다. 두 놀이는 모양과 형태, 놀이 방법에서 다소 차이가 있지만 〈기산풍속도〉에서 죽방울 받기로 명기하고 있어 혼용해 부른 것으로 보인다.

죽방울 받기는 조선시대까지 전국에 전승된 것으로 보이나, 구체적인 증거를 찾기는 어렵다. 전문적인 예인들의 연행 기록은 〈기산풍속도〉의 '솟대쟁이놀이'이다. 『민족문화대백과사전』에서는 "전남 일부 지역에서 무당들이 굿할 때 활용하였고 소포에서 추석날 농악을 칠 때 '쫑방울'을 논다."라고 묘사하고 있다. 전남 우도농악의 설장고 예능 보유자 김동언(1942년생)은 15세 때 농악대의 이주완이라는 인물을 보았는데, "죽방울이라고 하늘로 쏘아 올려서 받아내는 솜씨가 기가 막혀."라고 구술하였다. 1950년대 경상북도 예천 장에서 명재명이라는 약장수가 만담에 이어 죽방울놀이로 사람들의 시선을 끌어모았다고 한다. 2008년 진주탈춤한마당의 학예굿에서 진주 오광대가 솟대쟁이놀이의 연희를 복원하여 죽방울놀이를 시연했다. 이후 2014년 솟대쟁이놀이보존회가 발족되었고, 세 명의 전문예인이 공죽을 전승하고 있다.

중국 공죽의 정확한 발생 연대는 알 수 없다. 『동경몽화록東京夢華錄』과 『무림구사武林舊事』에 '농두弄抖'가 공죽의 유사 형태로 전해지고 있으며, 구체적인 놀이법과 명칭은 명대明代부터 전한다. 맹원로孟元老의 『동경몽화록』과 주밀周密의 『무림구사』에서는 사농잡기要弄雜技의 하나로 '농두'를 소개하였다. 농두는 공중에 공을 던져 받는 놀이로 한韓대의 화상석에도 나타나며, 공 외에 칼, 구술, 병 등을 활용하였다. 농두는 '구슬 던져 받기'나 '공 던져 받기'인 타탄자打彈子의 유형으로 현재 중국 서커스단에서 연희되고 있다. 명대 유동劉侗, 우혁정于奕正의 『제경경물략帝京景物略』에서 춘절春節 놀이인 '공종'을 소개하였다. 공종은 나무를 깎아서 가운데 구멍을 내고 공종 윤반輪盤 옆쪽으로는 실이 감길 수 있도록 홈을 판다. 공종이 평형을 유지해야 좋은 소리를 낼 수 있으며, 힘의 강도에 따라 공종이 빠르게 회전하면서 큰 소리를 내는 음향 놀이임을 밝혔다.

명대 정릉定陵에서 출토된 자수품인 백자의白子依에서도 두 아이가 공종 연희 장면을 보여주고 있다. 청대의 번영폐潘榮陛, 부찰돈숭富察敦崇의 『연경세시기燕京歲時記』에서도 "공종은 바퀴 모양을 닮았고, 중간에 작은 축이 달려 있고, 아이들이 두 개의 막대기를 명주실에 감아서 돌리면서 승패를 정했는데, 멀리 새벽종이 들리는 것과 같다."고 묘사하였다. 『청대야기淸代野記』에서도 베이징 성 밖에서 공죽이 '지령'이란 명칭으로 연행되었고 '공종'과 혼용해 사용하였다. 부숭구傅崇矩의 『성도통람成都通覽』에 의하면 쓰촨四川에서는 '향황響簧'이라 불렀고, 아이들이 긴 타원형의 쌍륜 공죽을 돌리고 있다.

공죽은 묘회廟會가 최고의 판매처였고, 장인들이 제작·판매했으며 아이들에게 놀이도 가르쳤다. 베이징의 '진구상회[眞久記]' 공죽이 내구성이 뛰어나고 견고해 큰 인기를 누렸다. 민국 시대 베이징의 천민 예인촌인 톈차오天橋에서는 왕위티엔王雨田 공죽이 유행하였다. 1950년 중국 서커스단이 성립되면서 왕위티엔의 두 딸인 왕쿠이잉王桂英, 왕구이잉王奎英이 공죽 배우로 영입되었고, 왕가공죽의 가계 구도를 형성했다. 넷째 딸 왕구이친王桂琴은 2004년 여성 전문 공죽 차오화단俏花旦을 만들었다. 경극의 의상과 음악, 분장 등을 접목해 무대 예술로서의 세련미와 예술성을 극대화해 대외적으로 공죽의 우수성을 알렸다.

문화혁명 기간 장인들이 국유화된 완구 공장의 노동자로 유입되어 공죽도 쇠퇴하였다. 1985년 베이징 지단地壇 묘회에 공죽이 연행되면서 서서히 회복되었다. 정저우郑州 뤄양洛阳은 베이징보다 앞서 공죽이 유행했고, 무술을 접목해 기예의 난이도를 높였다. 베이징은 서커스단의 공죽 퇴역 배우들이 공원에 유입되면서 시민들에게 유행되었다.

2006년 공죽이 국가급무형문화유산이 되면서 연희자 리롄위안李连元과 제작자 장궈량張國良이 전승자가 되었다. 박물관은 공죽 제조 과정의 견학과 공죽 체험장을 열고 있다. 또 민간 공죽 예술단이 설립되어 전승과 대외 교류는 물론 베이징의 초·중학교, 사회시설, 정부 기관 등에서 공죽 수련과 홍보를 맡고 있다.

내용 한국은 쌍륜 공죽이 중심이고 다양한 기예와 줄, 채의 변화가 적다. 중국 공죽은 속도와 줄의 길이, 줄을 당기는 힘, 줄을 감는 방법, 공죽을 받아내는 방향, 윤반의 크기와 무게 등에 따라 다양하고 섬세한 기예를 연출한다.

공죽은 형태에 따라 쌍륜雙轮 공죽, 단륜單輪 공죽, 이형異形 공죽으로 분류한다. 단륜 공죽은 한 개의 윤반에 손잡이 형태의 막대기가 윤반 가운데에 붙어 있다.



죽방울 받는 모양 | 기산풍속도(2002년 복제) | 국립민속박물관



죽방울받기 | 경남 진주 솟대쟁이놀이 보존회 | 2014 | 한남수



중국 잡기단의 소화단 공연 | 중국 베이징 | 2010 | 한남수



단륜 공죽 | 중국 베이징 | 2009 | 한남수



쌍륜 공죽 | 중국 베이징 | 2009 | 한남수

무게가 윤반 쪽에 실려 있어 균형을 잡기 어렵다. 공죽의 윤반 중량과 구심점에 일정한 간격과 균형을 두어 중심에 축을 연결한다. 축은 회전을 위한 중요한 연결선이며, 줄을 감는 방향과 풀어내는 속도에 따라 공죽의 회전이 달라진다.

쌍륜 공죽은 작은 장구 모양으로 양쪽에 윤반이 있고 가운데 홈이 있어 축으로 연결한다. 쌍륜은 무게 중심이 양쪽 윤반에 균일하게 분산되어 회전할 때 균형을 잡기가 쉽다. 공죽 속도가 약해지거나 줄에 말리면 오른손을 조절해 높이와 방향을 조절한다. 이때 왼손을 오른손 속도에 맞추어 움직이면서 회전 속도를 조절해 공죽이 정방향이 되도록 한다.

공죽은 소리 구멍인 윤반이 중요하다. 기본 윤반 둘레에 여러 개의 입구를 만들어 소리 구멍을 내고 작은 대나무 조각을 일정하게 쪼개어 붙여 구멍의 크기와 간격, 두께를 조절한다. 아교를 칠한 윤반 안의 대나무 조각들을 2~3일 동안 건조해 습기를 제거한다. 윤반의 뚜껑을 덮고 떨어지거나 뒤틀리지 않도록 무거운 물건을 올려놓고 재건조한다. 윤반이 완성이 되면, 중심에 축을 맞추어 끼워 넣고 고정시킨다. 윤반 둘레와 소리 구멍이 평형을 유지하도록 대패를 이용해 결을 정리하고 윤반 무게의 평형을 확인한다. 윤반에 그림 장식을 그려 마무리한다. 소리 구멍은 고음부와 저음부로 나뉘며, 작은 입구가 고음, 큰 입구가 저음이다. 소리 구멍은 입구의 크기, 간격, 높이, 양쪽 윤반의 두께, 무게의 균형이 모두 균일해야 좋은 음향을 갖는다. 현재 플라스틱과 고무 공죽이 등장하면서 쌍륜 공죽은 윤반과 소리 구멍이 사라졌다.

이형 공죽은 크기, 무게, 축, 채 등이 변해 전통적인 형태를 벗어난 것이다. 대형 공죽, 도자기 뚜껑, 자전거 바퀴, 구리, 철을 이용한 소형 공죽, 채 없이 여러 개의 공죽을 연결해서 줄로만 공죽을 돌린다.

공죽의 기본 동작은 크게 다섯 가지로 나눈다.

①돌리기[繞]: 돌리기는 공죽 축軸을 중심으로 어떤 방향에서 줄을 감아 돌리느냐가 중요하다. 공죽을 회전시키지 않고 두 손잡이를 이용하여 공죽을 왼쪽에서 오른쪽, 혹은 오른쪽에서 왼쪽으로 원을 그리며 돌린다. 손잡이를 수평으로 잡고 두 손을 공죽의 아래 방향에서 동시에 같은 방향으로 움직여 공죽을 왼쪽(혹은 오른쪽)에서 오른쪽(왼쪽)으로 돌린다. 돌릴 때 손잡이 끝을 아래로 향하게 하고 돌리고 난 후 손잡이를 수평으로 해서 줄과 손잡이가 엉키는 것을 방지한다.

②흔들기[擺]: 흔들기는 공죽을 좌우로 움직이고 휘젓는 방식이다. 두 손에 힘을 동시에 주면서 공죽을 흔든다. 줄의 힘으로 공죽이 왼쪽(오른쪽)에서 오른쪽(왼쪽)으로 활 모양의 타원형을 그린다. 두 팔과 손목이 갖는 힘의 동력을 이용해 공죽을 좌우로 빠르게 이동한다.

③공중 회전하기[旋]: 공죽의 줄이 수평이 되도록 하면서 두 손을 벌린다. 왼손을 높게 하면 공죽은 오른쪽 손잡이 가까이에 머문다. 오른쪽 손잡이에 힘을 주어 공죽을 왼쪽으로 미끄러지게 하여 회전시킨다. 왼쪽 손잡이 가까이에 갔을 때 오른손에 갑자기 힘을 주어 공죽이 오른쪽으로 튀어 오르면서 가슴 쪽으로 원형을 그리며 회전한다.

④튕기기[繃]: 튕기기는 어깨를 열어 양손의 위치를 위아래로 조절하는 동작으로 줄을 팽팽하게 잡아 공죽을 튕긴다. 두 팔을 벌리고 왼손은 높게, 오른손은 낮게 하여 공죽을 오른쪽에 머물게 한다. 왼손으로 줄을 빠르게 팽팽히 당겨 공죽을 튀어 오르게 하고, 공죽이 줄에 닿을 때 다시 줄을 당겨 공죽이 줄 위에서 끊임없이 튕겨 오르게 한다.



이형 공죽 | 중국 베이징 | 2009 | 한남수

⑤던지기[拋]: 던지기는 공죽으로 공중에 높이 던지는 것이다. 던지기를 통해서 신체의 위치를 바꾸거나 줄의 긴장감을 재조정한다. 팔꿈치를 밖으로 향하게 하고 두 손잡이 끝은 아래로 약 45도 각도로 경사지게 한다. 두 손목의 힘을 이용하여 손잡이를 힘껏 위로 방향전환을 시켜 공죽이 높이 뛰어오르게 한다. 공죽이 손잡이 방향을 따라 아래로 내려올 때 아래에 있던 손은 공죽이 있는 방향을 향하면서 받는다. 두 명 이상이 같은 동작을 조율하거나 속도, 호흡을 조절할 때 유용하다.

특징 및 의의 한국에서 공죽, 즉 죽방울 받기는 단절되었으나, 현재 진주 솟대쟁이놀이패에서 복원해 전승하고 있다. 반면 중국과 대만은 세계적인 서커스단과 대외 교류를 활발히 하면서 전문성을 인정받았다. 그러므로 중국의 경우를 통해 공죽의 의의를 살펴보기로 한다.

공죽은 재료의 변화, 공간의 확보, 자유로운 시간의 활용하면서 춘절 놀이에서 대중적인 일상생활 놀이로 변하였다. 정부의 지원과 정책의 보호 아래 베이징에 공죽 협회가 설립되면서 각 지방 도시로 확대·보급되었다. 일반적으로 놀이가 농촌에서 도시로 발전되는 과정과 달리, 공죽은 대도시에서 발달해 도시 외곽, 전국 지방과 농촌으로 보급되었다. 현재 베이징北京은 100여 개의 공죽 단체가 협회와 유기적인 관계를 도모하면서 활동한다. 톈진天津·바오딩保定·우한武漢·상하이上海·난징南京·시안西安 등에도 공죽 협회와도 활발하게 교류한다. 공죽은 2006년 무형문화유산 등재와 2008년도 베이징 올림픽, 중국 서커스단의 퇴직 공죽 배우가 민간단체에 결합하면서 대중화에 성공했다. 베이징 민속원은 주말 상설 공죽 무대를 마련해, 편의를 제공하고 있다. 공죽은 시민들의 자발적인 참여로 전통놀이의 도시화라는 새로운 브랜드를 창출하였다.

참고문헌 놀이의 서커스로서의 변용과 위상(한남수, 민속학연구31, 국립민속박물관, 2012), 한국 농환 유형 연희의 역사와 연행양상(이지영, 고려대학교 석사학위논문, 2009), 한국전통연희사전(전경욱, 민속원, 2014), 都市生活變遷中的空竹遊戲(韓男洙, 北京師範大學 博士學位論文, 2011), 帝京景物略(劉侗·于奕正, 北京古籍出版社 , 2000).

필자 한남수(韓男洙)

과천 무동 답교놀이

정의 정월대보름 밤에 무병장수를 빌며 하던 답교놀이(다리밟기)에 조선시대 정조의 화성 원행 때 과천을 경숙經宿하는 것에 맞추어 원행을 환영하기 위해 행하던 무동놀이를 가미한 민속놀이.

개관 답교놀이는 정월대보름 밤에 동네 다리 위를 오가며 한 해의 풍년과 무병장수를 기원하는 전국적인 풍속 중 하나이다. 과천 무동 답교놀이는 정월대보름 무렵 현륭원으로 향하는 정조의 원행을 환영하고 선친에 대한 효행을 칭송하기 위해 답교놀이에 화려한 무동을 꾸며서 춤과 놀이를 가미한 것이다. 정조가 선친 사도세자의 묘를 양주 영우원에서 화성 현륭원(현 융릉)으로 옮기고 나서 원행이 잦았는데, 참배하러 가는 길에 과천에 행궁을 설치하고 머무르면서 놀이가 유래하였다.

일제강점기에 놀이가 중단되었으나 1981년 이윤영李允榮을 중심으로 과천 토박이들이 참여한 과천민속보존회에서 재현하였고, 이후 전국민속예술경연대회와 경기도민속예술경연대회에 출연하여 장려상, 우수상 등을 수상하였다. 과천의 대표적인 민속놀이로 재연되다가 2005년 경기도 무형문화재 제44호로 지정되었다.

내용 과천의 세시놀이는 정월대보름에 집중되어 있어 지신밟기, 무동 답교놀이, 달맞이, 불싸움, 돌싸움, 농악놀이 등이 유기적으로 놀아지므로 이들 놀이를 독립적으로 설명하기는 어렵다. 1981년 과천민속보존회에서 무동 답교놀이가 복원된 후, 1994년 당나무고사·우물고사·다리고사·마당놀이·선소리 등을 가미한 것이 현재에 이른다.

과천 무동 답교놀이는 답교놀이를 하면서 일종의 무동극을 하는 것이기 때문에 극을 담당하는 인물들이 편성된다. 기본적으로 길을 안내하는 길라잡이와 농기와 영기 등을 든 기수를 선두로 호적·꽹과리·징·제

금·장구·북·소고 등으로 편성된 농악대가 따르고 그 뒤를 잡색과 무동들이 따른다.

잡색으로는 포도대장·왜장녀· 남장녀·양반광대·과천댁·집사·촌장·도령 등이 있다. 포도대장은 전복을 입고 전립을 쓰고 목화를 신고 부채나 방망이를 든다. 왜장녀는 큰 머리를 얹고 가슴을 내놓을 정도로 치마를 짧게 두르고 과장된 엉덩이춤을 추며, 남장녀는 탈춤의 마당쇠처럼 탈을 쓰고 손에 소고를 든다. 양반광대는 흰색 도포를 입고 정자관을 쓰며, 과천댁은 치마저고리를 입고 술동이를 들고 다니고, 집사는 누런 도포를 입고 큰 갓을 쓴다. 촌장은 흰 바지저고리에 두루마기를 입고 큰 갓을 쓰며, 도령은 남색 전복을 입고 복건을 쓰고 부채를 쥔다.

무동은 애기무동과 밑무동이 있는데, 밑무동이 애기 무동을 어깨에 올리고 춤을 추며 논다. 애기무동으로는 소승무동, 여무동 둘, 별감무동, 나장무동, 팔복무동 여섯이 있다. 소승무동은 장삼에 가사를 두르고 여무동 사이를 오가며 희롱을 하고, 여무동 둘은 노랑 저고리와 녹색 저고리를 나눠 입고 소승무동을 유혹하는 춤을 춘다. 별감무동은 홍포에 초립을 쓰고 합죽선을 들으며, 나장무동은 경포를 입고 각모를 쓰고 붉은 방망이를 쥐었는데, 별감무동과 나장무동은 여무동을 희롱하는 소승무동을 제지하는 역할을 한다. 팔복무동은 연두색 두루마기에 전복을 입고 벙거지를 쓰고 부채를 든다. 이에 따른 밑무동 여섯 명은 흰 바지저고리에 상투를 쓰고 짚신을 신은 농부 차림이다. 놀이의 구체적인 연행 순서와 내용은 다음과 같다.

①당나무고사: 선두에 선 길라잡이가 놀이패를 당나무 앞으로 이끌고, 당나무 앞에 황렬로 선 놀이패와 마을 사람들은 상쇠의 신호에 맞춰 정중히 삼배를 하며 한 해의 무사태평을 빈다.

②지신밟기와 우물고사: 한 마을을 상징하는 기와집, 대감집, 초가집, 우물을 만들어 놓고, 먼저 집들을 한 바퀴 도는 것으로 지신밟기를 대신한다. 지신밟기를 하고 나서 마을 중앙에 있는 공동 우물로 가서 풍물을 치며 돌다가 상쇠가 '맑은 물이 잘 나오도록 해 주십사.' 하는 내용의 고사 덕담을 한다. 우물고사를 지내는 동안 모인 사람들은 우물에 절을 하며 기원을 함께 하고, 밑무동은 애기무동을 태우고 춤을 추기도 하고, 잡색들은 장난스러운 춤을 추며 어울린다.

③다리고사: 지신밟기와 우물고사를 마친 놀이패가 다리로 이동하여 다리를 중심으로 둘러서서 자리를 잡는다. 주과포혜를 기본으로 하는 제상을 차려 놓고, 축관이 국태민안과 시화연풍을 기원하는 축문을 읽고 나서 촌장과 마을 유지들과 함께 소지를 한다.

④마당놀이: 다리고사를 마친 놀이패들은 길라잡이를 선두로 하여 넓은 마당 한가운데서 신명난 판을 벌인다. 풍물에 맞춰 큰 원을 돌다가 두 개의 원을 만들기도 하고, 오방진을 감았다가 풀고, 네 개의 줄을 만들어서 네 개의 원을 만드는 사통백이, 전후좌우로 왔다갔다 하는 좌우치기 등 다양한 진풀이를 펼치면서 신명나는 마당놀이를 벌인다.

⑤선소리 답교: 마당놀이가 끝나면 선소리꾼들이 다리 위에 올라가 놀량, 앞산 타령, 뒷산 타령, 잦은 산타령, 개구리 타령 등을 부른다. 선소리꾼 중에 모갑이는 장구를 메고 앞소리를 메기며, 다른 선소리꾼들은 소고를 들고 장단을 치고 춤을 추며 뒷소리를 받는다. 선소리꾼들이 다리 위에서 소리를 하는 동안 잡색들은 우스꽝스러운 행동으로 익살을 부린다.

⑥무동 답교놀이: 선소리꾼들이 다리 위에서 내려오면, 다리 위에는 밑무동들이 각각 소승무동, 여무동 둘, 별감무동, 나장무동, 팔복무동을 어깨 위에 태우고 올라간다. 밑무동들이 풍물 장단에 맞춰 좌우치기, 밀치기, 마당일채 대형에 앉았다 일어났다 동작을 하면, 밑무동 어깨 위에 올라간 무동들은 깨끼춤, 자라춤, 양반춤 등의 춤을 춘다. 풍물 장단에 맞게 밑무동과 함께 추는 춤 외에 무동들은 자기 복장과 역할에 맞는 춤을 추는데, 소승무동은 여무동 사이에서 희롱하듯 날렵하고 간드러진 춤을 추고, 여무동들은 요염한 자태로 소승무동을 부르며 제자리에서 춤을 춘다. 별감무동과 나장무동은 손에 든 합죽선과 방망이 등을 들고 춤을 추고, 팔복무동은 포졸 역할을 하며 춤을 춘다.

무동 답교놀이가 진행되는 동안 다리 앞에서는 잡색들이 무동놀이를 흉내 내다가 실패하여 보는 사람들의 웃음을 사기도 하고, 부채나 옷자락 등을 이용하여 우스꽝스러운 춤을 추기도 한다. 무동 답교놀이가 끝나면 풍물패를 선두로 하여 다리밟기가 시작되고 잡색, 무동 그리고 모인 사람들 모두가 풍물패 뒤를 따르며 다리를 밟으며 건너간다.

⑦마무리 및 소원 빌기: 답교놀이가 끝나면 집과 우물과 다리를 한 바퀴 크게 돌며 무동 답교놀이를 마무리한다. 무동 답교놀이가 마무리 될 무렵에 마을 사람들은 짚불놀이를 하게 된다. 이 짚불놀이는 자기 나이 수대로 짚뭉치를 엮은 다음 불을 붙여서, 대보름달을 보고 "달님 절합니다."라고 읊으며 절을 하면서 마음속으로 각자 소원을 비는 것이다.

특징 및 의의 과천 무동 답교놀이는 다른 지역과 같이 매년 정월대보름에 풍년과 무병장수를 비는 차원에서 하던 답교놀이에, 왕의 원행을 맞이하기 위해 무동놀이를 결합하여 색다른 답교놀이로 발전했다는 점이 가장 큰 특징이다. 남도의 강강술래가 임진왜란과 이순신 장군과 결부되어 그 유래가 강화되고, 안동의 놋다리밟기가 고려시대 공민왕의 몽진蒙塵이라는 사건과 결부되어 그 전승력이 강화된 것과 같이 과천의 무동 답교놀이 역시 조선 정조의 화성 원행과 맞물려 그 유래와 전승력이 강화된 것으로 보인다.

과천 무동 답교놀이에 등장하는 잡색과 무동은 조선 후기 발달한 연희농악과 탈춤에 나오는 잡색과 탈꾼들의 행동과 성격을 상당 부분 차용한 것으로 보인다. 답교놀이에 다양한 잡색을 포함한 무동놀이를 결합한 과천 무동 답교놀이는, 문화가 상황에 따라 어떻게 확장되고 변화될 수 있는지를 잘 보여주는 놀이라고 할 수 있다.

참고문헌 경기도의 민속예술(경기도, 1996), 과천무동답교놀이(오세인, 과천문화 8호, 과천문화원, 2002), 과천향토사-하(과천문화원, 1993), 한국의 민속예술 50년사(한국민속예술축제 추진위원회, 민속원, 2011).

필자 시지은(施知恩)

관등
觀燈

정의 등불을 밝히고 부처에게 복을 비는 불교 행사인 연등회燃燈會에서 멋있게 꾸민 등을 구경하는 민속놀이.

내용 인도의 연등회에서는 밤새도록 등을 밝혔고, 꽃과 향을 공양했으며, 화려하게 장식한 사륜거에 부처와 보살들을 안치하고 행진하는 행상이 있었고, 연희자들의 각종 연희가 공연되었다. 이러한 방식의 연등 행사는 이후 중국, 한국, 일본의 연등회 및 관등 민속에 커다란 영향을 끼쳤다.

『삼국사기三國史記』에 "봄 정월 …… 15일에 임금이 황룡사에 행차하여 연등을 관람하고, 그 자리에서 백관들을 위하여 잔치를 베풀었다."라는 기록이 있다.

신라 866년(경문왕 6)과 890년(진성여왕 4)에 왕이 정월 15일에 황룡사皇龍寺로 행차하여 등을 구경했다는 내용은 중국의 상원 연등 풍속이 신라에 유입되어 전승되었음을 알려 준다.

고려시대의 연등회는 국왕이 참석한 가운데 상원 또는 2월 15일에 행해지던 국가의례로서의 연등회가 있었으며, 사월초파일에 민간에서 벌인 불탄일 축제로서의 연등회가 있었다. 전자는 국가적인 차원의 행사였고, 후자는 개인적인 차원의 행사였다.

상원 연등회와 2월 연등회 때는 채산, 채붕, 등산을 가설하고, 여러 가지 연희를 공연했다.

> (2월) 정유일에 왕이 봉은사에 가서 연등회를 특별히 열고 새로 만든 불상을 찬송했다. 이때에 가로街路에는 이틀 밤에 걸쳐서 각각 3만 개의 등불을 밝혔으며, 중광전과 각 관아에는 모두 채단으로 장식한 다락과 등산을 설치하고 풍악을 잡혔다.
>
> -고려사高麗史 권9 문종 계축 27년

연등회 때 이틀에 걸쳐 가로에 3만 개의 등불을 밝힌 점으로 볼 때, 이는 백성들에게 멋진 관등의 기회가 되었을 것이다. 인용문의 등산燈山은 우리나라에서는

실물을 확인할 수 없으나, 중국 명대明代의 〈남도번회도권南都繁會圖卷〉을 통해 그 모습을 살펴볼 수 있다. 〈남도번회도권〉은 중국에서 정월 보름날에 집단으로 하는 명절놀이인 사화社火를 묘사하고 있다. 이 그림의 왼쪽 가운데에 오산鰲山이라고 쓴 것이 바로 등산이다. 중국에서 흔히 오산이라고 부른 무대 구조물을 우리나라에서는 산대山臺라고 불렀는데, 산대 위에 많은 등을 설치한 것이 등산이다. 그 앞에서 나무다리걷기, 탈춤, 접시돌리기, 사자탈춤 등을 공연하고 있다.

고려시대에는 궁정 중심의 2월 연등회 이외에 사월초파일에 시행하는 연등회도 있었다. 사월초파일의 연등회는 고려 중기부터 문헌에 나타난다. 그러나 고려 중기 이전부터 이미 민간에서는 사월초파일 연등이 시행되었을 가능성이 있다.

〔충렬왕忠烈王의 비인 숙창 원비淑昌院妃 김씨金氏가〕 일찍이 4월 8일에 후원에 등을 달아 화산火山을 설치하고 현관絃管을 갖추어서 스스로 즐기니, 그 황색 주렴과 비단 장막이 다 왕에게 진상한 물건이었다. 보는 사람들이 저자거리와 같았는데 3일 후에 이내 파했다.

- 고려사 권89 열전 후비 충렬왕

1366년(공민왕 15) 4월 8일에 신돈辛旽의 집에서 대연등회大燃燈會 행사를 했더니, 서울 사람들이 모두 본을 따라했고 가난한 집들은 구걸을 해서라도 등을 켰다. …… 신돈은 연등절에 화산을 만들어 놓고 왕을 초청했으므로 왕이 그 집으로 갔다. …… 등의 수가 백만도 될 듯이 많았고, 그 모양이 지극히 교묘하고 기이했으며, 또 잡희를 성대하게 공연했다. 왕이 포목 백 필을 주었다.

- 고려사 권132 열전45 반역 신돈

이상과 같이, 사월초파일 연등회는 연등과 채붕의 가설, 잡희의 공연이라는 점에서 상원과 2월의 연등회와 차이가 없었으나, 행사 주체는 국가가 아닌 개인이었다. 연등회의 주최자들은 자기 집에서 개인적으로 연등회를 열었지만, 채붕을 가설하고 기악과 백희를 공연했으며, 매우 많은 등을 달았던 것으로 나타난다.

조선시대의 연등회는 전기와 후기에 따라 차이를 보인다. 우선 조선 전기에는 고려 중후기와 마찬가지로 상원 연등과 사월초파일 연등이 모두 전승되었다. 그런데 조선 전기 문인들의 한시에서는 서거정徐居正(1420~1488)의 〈한도십영漢都十詠〉 중 〈종가관등鍾街觀燈〉, 강희맹姜希孟(1424~1483)의 〈사가의 한도십영 병풍에 쓰다題四佳漢都十詠屛風〉 중 〈종가관등鍾街觀燈〉, 김종직金宗直(1431~1492)의 〈4월 8일 밤에 겸선과 함께 남산 기슭에 올라 관등을 했는데, 이때 양궁과 세자가 원각사에서 법사를 보았다四月八日夜 與兼善登南山脚觀燈 時兩宮與世子 在圓覺寺 作法事〉, 정수강丁壽崗(1454~1527)의 〈종가관등鍾街觀燈〉, 권필權韠(1569~1612)의 〈관등 행렬에서 친구를 보다觀燈行 示友人〉처럼 연등 대신에 관등이란 용어를 사용하고 있다.

백만 명이 사는 장안에 비단 문을 여니, 등불을 건 곳곳마다 누대가 아름답네.
오직 밝은 달이 사람을 따라가는 줄만 알고, 향기 티끌이 말을 쫓아오는 것은 보지 못했네.
새해의 유광은 십오일 밤이고, 소년의 행락은 십천의 술잔이네.
번화가 눈에 가득하여 보아도 싫어함이 없으니, 옥루의 물시계는 재촉하지 말게나.

- 상원 관등上元觀燈, 월헌집月軒集, 정수강丁壽崗

위의 시를 통해 조선 전기의 상원 연등은 고려의 상원 연등과는 달리 국가 의례로서의 연등회가 아닌 민간에서 개인적으로 행한 연등회임을 알 수 있다. 명칭도 연등이라 하지 않고 관등이라고 했다.

한편 『조선왕조실록朝鮮王朝實錄』과 문인들의 한시에서 조선 전기 사월초파일 연등회의 모습을 살펴볼 수 있다.

임금이 한성부漢城府에 전교하기를, "오늘은 바람이 심하게 불어서 집집마다의 연등놀이에 화재가 날까 두렵다. 금지하도록 하라." 했다.
우리나라의 풍속에 이 날을 석가 탄신이라 하여 집집마다 등燈을 켜 놓는다. 장대를 많이 세우고 수십 개의 등을 연달아 달며, 등으로 새나 짐승, 물고기나 용의 형상을 만들어 대단히 호화롭게 하기에 힘썼으므로, 구경하는 사람이 많이 모여들었다.

- 성종실록成宗實錄 6년 4월 8일

위의 내용을 살펴보면 사월초파일의 연등은 이미 풍속화되었기 때문에, 왕의 금지령에도 불구하고 이후에도 계속 전승되었다. 이때의 연등회는 매우 호화롭고 화려했으며, 많은 사람이 즐기던 행사였다.

조선 후기의 연등 풍속은 『동국세시기東國歲時記』(1849) 등 각종 세시기에서 찾아볼 수 있다. 주목되는 점은 조선 후기의 세시기에는 사월초파일의 연등에 대한 내용만 있고, 상원 연등에 대한 기록은 전혀 보이지 않는다는 점이다. 그러므로 조선 후기에는 상원 연등의 풍속이 사라져갔던 것으로 추정된다.

사월초파일은 곧 석가모니의 탄생일이다. 우리나라 풍속에 이 날 등불을 켜므로 등석燈夕이라 한다. 며칠 전부터 인가에서는 각기 등간燈竿을 세우고 위쪽에 꿩의 꼬리를 장식하고 채색 비단으로 깃발을 만들어 단다. 작은 집에서는 깃대 꼭대기에 대개 노송老松을 붙들어 맨다. 그리고 각 집에서는 집안 자녀들의 수대로 등을 매달고 그 밝은 것을 길하게 여긴다. 이러다가 9일에 가서야 그친다. …… 등의 이름에는 수박등, 마늘등, 연꽃등, 칠성등, 오행등, 일월등, 공등〔毬燈〕, 배등〔船燈〕, 종등鍾燈, 북등, 누각등, 난간등, 화분등, 가마등, 머루등, 병등, 항아리등, 방울등, 알등, 봉등, 학등, 잉어등, 거북등, 자라등, 수복등壽福燈, 태평등太平燈, 만세등萬歲燈, 남산등南山燈 등이 있는데 모두 그 모양을 상징하고 있다. ……
연등회 날 저녁에는 전례에 따라 야간 통행금지가 해제된다. 온 장안의 남녀들은 초저녁부터 남북의 산기슭에 올라가 등 달아놓은 광경을 구경한다. 혹 어떤 이는 악기를 들고 거리를 쏘다니며 논다. 그리하여 서울 장안은 사람의 바다를 이루고 불의 성을 만든다. 그렇게 떠들썩하기를 밤을 새워서 한다.
장안 밖의 시골 노파들은 서로 붙들고 다투어 와서



제등 행렬 | 서울 종로구 | 국립민속박물관

반드시 남산의 잠두봉蠶頭峯에 올라가 이 장관을 구경한다.

이 기록에 의하면, 집집마다 등간 즉 장대를 세우고 위쪽에 꿩의 꼬리를 장식하고 채색 비단으로 깃발을 만들어 달았다. 또한 집안 자녀들의 수대로 등을 매달고 그 밝은 것을 길하게 여겼다. 등은 그 형태에 따라 앞의 『동국세시기』에 나오는 것처럼 여러 가지 이름으로 불렸다. 또 등에는 종이를 잘라서 말을 타고 매, 개를 데리고 호랑이·이리·사슴·노루·꿩·토끼 등을 사냥하는 모양을 그려 등 안의 갈이틀에 붙인 다음, 밖에서 비쳐 나오는 그림자를 보는 영등도 있었다. 또 시내에서 파는 등은 천태만상으로, 오색이 찬란하고 값이 비싸며 기이했고, 난조鸞鳥·학·사자·호랑이·거북·사슴·잉어·자라 등에 선관仙官·선녀가 올라탄 형상의 등도 있었다.

이 날은 야간 통행금지가 해제되었고, 사람들은 남북의 산기슭에 올라가 등 달아놓은 광경을 구경했고, 어떤 이는 악기를 들고 거리를 쏘다니며 놀았기 때문에, 서울 장안은 매우 번잡했다. 시골 노파들은 다투어 와서 남산의 잠두봉에 올라가 서울의 연등을 구경하는 관등 풍속이 있었다.

특징 및 의의 연등회는 고려와 조선시대의 대표적인 축제로서 부처에게 복을 비는 한편 다양한 악무백희를 연행했던 행사이다. 그러나 조선 후기에는 주로 다양한 등을 구경하는 관등 풍속으로 전승되었다. 현대에는 이러한 연등회의 전통을 잇고자 연등회를 복원하여 사월초파일 무렵 동국대학교에서 출발하여 종로를 거쳐 조계사까지 이어지는 연등 축제를 거행하고 있다. 서울연등축제에서는 각양각색의 등을 들고 가거나, 화려하게 꾸민 수레와 자동차 위에 불상·보살·코끼리·공작 등 각종 조형물을 안치하고 찬란한 등으로 장식하여 대규모의 가두행렬을 한다.

참고문헌 고려시대 국가 불교의례 연구(안지원, 서울대학교 박사학위논문, 1999), 낙양가람기(양현지, 서윤희 역, 눌와, 2001), 연등회의 전통과 현대축제화의 방안(전경욱, 남도민속연구17, 남도민속학회, 2008), 조선세시기(이석호 역, 동문선, 1991), 중국 등절의 기원과 형성에 관한 새로운 탐색(康保成, 김순희 역, 한중일 전통등문화의 어제와 오늘, 한국전통등연구원, 2006).

필자 전경욱(田耕旭)

관화
觀火

정의 다양한 매체를 활용하여 불을 보고 즐기는 놀이.

내용 우리나라의 불놀이는 경쟁적인 형태와 자족적인 형태로 전승되었다. 경쟁적인 것으로는 횃불싸움[炬火戱, 炬戰]이 유일하고 나머지는 모두 자족적인 형태이다. 자족적인 형태의 불놀이로는 관등觀燈과 관화觀火가 대표적인데, 관등이 인도 및 중국의 불교문화와 관련 속에서 전승된 것이라면 관화는 우리 문화의 전통 속에서 자리 잡은 것이라 할 수 있다.

문헌상 관화가 처음으로 등장하는 것은 고려 공민왕恭愍王 때이다. 기록에 따르면 공민왕은 증산봉甑山峯에 행차하여 밤새도록 화산잡희火山雜戱를 관람했다(『고려사高麗史』 1372년(공민왕 21). 이때의 화산잡희는 왕이 양천陽川에 침입한 왜구 진압군을 독려하기 위해 행차한 점을 고려할 때, 군의 사기를 진작하고 우리 화약과 화포 기술의 뛰어남을 과시하기 위해서 베푼 관화의 일종으로 보인다. 또 다른 관화 기록을 보면, 우왕은 단오에 시가市街의 누樓에 올라 격구擊毬와 화포잡희火炮雜戱를 보았다(『고려사』 1379년(우왕 5)). 이때의 화포는 전투를 위한 것이 아니라 불놀이를 연출하기 위한 장치였다. 이처럼 고려 말에 관화가 어느 정도 자리를 잡는 데는, 이 시기에 활약한 최무선(崔茂宣, 1325~1395)의 뛰어난 화약 제조 기술과 화포 개발이 중요한 역할을 한 것으로 보인다.

한편 조선의 개국과 함께 공의公儀로서 관등이 혁파된 데 비해, 관화는 명종(1545~1567) 때까지 활발하게 전승되었음이 『조선왕조실록朝鮮王朝實錄』 등을 통해 확인된다. 궁중의 세시로서 관화는 연말 또는 연초에 행해졌으며, 그 공간은 충순당忠順堂·경회루慶會樓·광화문光化門·조량전照涼殿·후원後苑 등으로 다양했다. 관화가 행해진 시간은 대체로 오후 6시 전후에 해당하는 유시酉時 무렵으로 추정된다.

관화의 내용은 궁중에서 직접 관화를 경험한 성현成俔(1439~1504)의 『용재총화慵齋叢話』에 상세히 기록되어 있다. 기록에 따르면, 관화는 고려 이래 군기의 제조를 담당해온 군기시軍器寺에서 주관하였다. 관화에는 대·중·소의 세 종류가 있었고, 불의 유형으로는 화포를 이용하는 것과 불화살[火矢]을 이용하는 것, 그리고 방화 등이 있었다. 화포 안에 화약을 넣고 두꺼운 종이로 막은 뒤 발화發火하면 폭음과 함께 화염이 타올랐고, 미리 수많은 불화살을 먼 산에 묻어 두었다가 발화하면 차례대로 쏘아져 파열음을 내면서 유성처럼 번쩍였다. 또한 수십 개의 장대 끝에 소포小包를 설치하고, 기묘한 장치를 해서 발화하면 소포가 터지면서 불빛이 바퀴처럼 연이어 굴러갔다. 한편 거북 모양을 만들어서 입으로 불꽃을 토하도록 하고, 거북의 등에 만수비萬壽碑를 세워 불빛이 들어가면 비면의 글자가 환히 드러나도록 했다. 또한 숲에 포도 모양을 새겨 놓고 불을 붙이면 푸른 잎과 붉은 포도송이가 생생하게 드러나도록 하고, 가면을 쓴 광대가 화약을 장치한 보퉁이를 지고 나와 불이 붙으면 꺼질 때까지 춤을 추었다. 관화의 참가자는 왕을 비롯한 왕실의 종친들과 2품 이상의 고관들이었다.

서거정徐居正(1420~1488)의 『사가시집四佳詩集』에도 궁중의 관화에 관한 시가 있다. 시를 보면, 관화를 위해 산붕山棚이 설치되었고, 거북 이외에 용 형상의 장치도 등장해서 불을 내뿜었음을 알 수 있다.

좋은 밤 어원에서 불꽃놀이 구경하노라니/ 온갖 놀이 다 바쳐 기세도 웅장하네.
거북은 선산을 지고 바다 위에 떠 있고/ 용은 광촉 머금고 하늘에서 내려오누나.
큰 소리는 땅을 진동시켜 갠 하늘에 우박이 날고/ 공중 가득 장대한 형상은 오색 무지개를 토하네.
뫼서 앉은 신하들 모두 덩실덩실 춤을 출 제/ 오색구름 상서로운 기운이 성대히 어리는구나.

백척의 산붕은 우뚝하니 몇 층이나 되는고/ 활활 타오르는 불을 앉아서 구경하자니
때로는 포도가 달리는 형상을 짓기도 하고/ 긴 밤을 온통 빨간 철쭉꽃 밭으로 만드누나.
붉게 떠오른 신기루대는 보일락말락 하고/ 번갯불은 천지 사이를 빨갛게 횡행할 제
자리 가득한 오랑캐들이 모두 경악하여라/ 태평성대의 위령을 진작 보지 못했음일세.
–〈후원後苑에서 불꽃놀이를 구경하는 데에 입시入侍하다 後苑觀火入侍 二首〉

한편 『조선왕조실록』 1407년(태종 7) 12월의 기록을 보면 화산대火山臺를 설치했다는 기록이 있고, 1424년(세종 6) 12월에는 화붕火棚을 설치했다는 기록이 있다. 그 뒤에도 관화를 위해 화산대 또는 화붕을 설치했다는 기록이 나타나는데, 서거정이 말한 산붕은 바로 화산대 또는 화붕을 가리키는 것이다. 화산대란 불놀이를 위해 가설한 높은 무대인데, 그 구체적 용처用處를 알 수는 없지만 화포와 불화살 따위를 올려 더욱 입체적인 불놀이를 연출하기 위해 설치한 것으로 짐작된다.

궁중의 관화는 연례적인 것과 비연례적인 것으로 나눌 수 있다. 연례적인 관화의 목적은 『조선왕조실록』 1477년(성종 8) 12월에 전개된 논쟁에서 잘 드러난다. 이 논쟁에서 관화를 반대하는 쪽은 관화가 희완지사戱玩之事이므로 정지하는 게 마땅하다고 했고, 성종을 비롯한 찬성파는 관화가 선대로부터 세시에 행하는 것으로서 그 목적이 사기邪氣를 물리치고 군무軍務를 연습하는 데 있기 때문에 오히려 나례보다 더 중요하다고 반박했다. 결국 논쟁에서 찬성파가 이겨 관화가 이루어졌다. 이 논쟁을 통해 관화의 명목상 목적이 벽사辟邪와 군사적 훈련에 있었지만 실제로는 유희성도 적지 않았음을 알 수 있다.

한편 비연례적인 관화는 다양한 경우에 행해졌다. 먼저 사신이 왔을 때이다. 사신이 연말 또는 연초에 왔을 때는 자연스럽게 연례적인 세시행사로서 관화에 참여했지만, 그렇지 않을 경우에는 별도로 관화를 준비했음이 『조선왕조실록』 세종·중종·명종 조에서 확인된다. 이 밖에 당면한 재앙을 물리치기 위해 관화를 했음이 태종·연산군·광해군 조의 기록에 나타나고, 구일월식의求日月蝕儀 때에도 관화를 했음이 선조 때의 기록에서 확인된다. 이런 경우는 말 그대로 포성砲聲과 불로 벽사辟邪하기 위한 목적이 분명한 것으로서 유희성이 강한 관화와는 다른 것이라고 할 수 있다.

한편 사족을 중심으로 전승된 민간의 관화는 연행의 공간에 따라 선유船遊와 결합한 형태, 누정에서 즐기

는 형태, 그리고 누정과 배를 오가는 복합적인 형태 등으로 나눌 수 있다. 먼저 박준원朴準源(1739~1807)의 『금석집錦石集』에 실린, 선유와 더불어 행해진 관화의 사례이다.

> 관사官使들은 나는 듯 돌아와 미친 듯 기뻐하고/ 중군中軍들은 나를 위해 장관을 열었네.
> 해가 수풀로 사라져 산성이 어둑하고/ 바람 멎자 배를 돌리니 금강이 길구나.
> 사람 소리가 점점 들리면서 은촉銀燭이 이르고/ 악기 소리 막 시작되니 피리 소리 퍼지도다.
> 어둔 강에 뭇사람들 눈 높은 성에 쏠리니/ 별빛 떨어지는 물에 횃불 빛이 열 지어 있네.
> –〈금벽에서 배를 돌려 투화投火 놀이를 구경하다錦壁回舟觀投火戱〉

촛불을 켜야 할 정도로 어두운 밤, 여러 명의 관리들이 참석한 가운데 선유가 펼쳐졌다. 배 위에서는 음악이 연주되고 수변의 높은 곳에서는 중군들이 많은 횃불을 준비해 두었다가 물 위로 떨어뜨렸다. 이를 두고 박준원은 투화희投火戱라고 했는데, 일행은 떨어지는 불꽃을 보면서 선유를 즐겼다.

다음으로 유한준兪漢雋(1732~1811)의 『자저自著』에 실린 누정에서 이루어진 관화의 사례이다.

> 성을 누르듯 수많은 횃불 피어나서/ 강산이 어두워질 무렵 불빛을 피우네.
> 꼬리에 불꽃 매단 횃불들 가지고 나와/ 거꾸로 떨어뜨려 바다 굴 들어가는 듯.
> 교룡은 횃불이 응당 달빛인줄 알겠지만/ 포 터지면 새들은 우레인 줄 놀라겠지.
> 하나하나 아름다운 기둥을 이루었으니/ 오늘 밤 수부水府는 한바탕 통쾌할 것일세.
> –〈연광정에서 잔치하다練光亭 癸卯 其七 落火〉

놀이의 무대인 연광정은 대동강 가에 자리하는데 주변과 어우러지는 풍치 때문에 관서팔경關西八景의 하나로 알려졌다. 어느 날 대동강을 찾은 유한준은 연광정에서 지인들과 어울려 관화를 했다. 불놀이의 형식은 높은 곳에서 "꼬리에 불꽃을 매단 횃불"을 강 위에 떨어뜨리면 불꽃이 흩어지면서 수면에 닿아 호수를 붉게 물들이는 광경을 구경하는 것, 그리고 "포 터지면 새들이 우레인 줄 놀라겠지."라는 대목에서 알 수 있듯이 화포를 이용해서 연화煙火를 즐기는 것으로 이루어졌다.

한편 누정과 배를 오가는 복합적인 형태의 사례는 권필權韠(1569~1612)의 시(〈옛날의 유람을 추억하며 오백 자 시를 지어 개성유수 영공 허잠에게 삼가 부치다憶舊遊五百字 奉寄開城留守令公許潛〉, 『석주집石洲集』)를 통해 확인할 수 있다. 이 시는 당시의 개성유수였던 허잠許潛(1540~1607)과 함께 관화한 일을 회상하며 지은 것이다. 내용을 살펴보면 먼저 정자에 올라 음주가무를 즐기다가 일몰 후에는 높은 데서 떨어지는 불꽃을 감상하는 척화희擲火戱를 즐겼고, 밤이 깊어 술자리가 파罷하자 선유를 즐겼다.

특징 및 의의 관화는 최무선이 화약과 화포를 개발한 고려 말에 그 모습을 보인 뒤에, 조선이 개국하면서 국가의 공의로 자리 잡았다. 이 시기에 이르면 관화의 존재양상이 달라진다. 우선 관화의 시기가 공민왕 때는 시월, 우왕 때는 단오에 하는 등 유동적이던 것이 조선시대에는 세말연초로 고정됨으로써 계동나례季冬儺禮와 유사한 맥락에 놓이게 되었다. 다음으로 관화의 목적도 공민왕 때에는 군사의 사기 진작, 우왕 때는 놀이 욕구의 충족에 있던 것이 조선시대에는 명분상 사기邪氣를 몰아내고 고 군무를 연습하는 것으로 자리 잡았으며, 그 속성상 놀이적 성격도 지니고 있었다.

한편 민간의 관화는 사족을 중심으로 이루어졌다. 조선 전기 이래 사족들은 풍류 활동의 일환으로 관화를 즐겼는데, 관화의 유형은 연행공간에 따라 선유와 결합한 형태, 누정에서 즐기는 형태, 그리고 누정과 배를 오가는 복합적인 형태 등으로 다양했다.

참고문헌 高麗史, 錦石集, 四佳詩集, 石洲集, 慵齋叢話, 自著, 朝鮮王朝實錄, 火戱 附 水戱(양재연, 國文學硏究散稿, 전예원, 1983). 물과 불의 축제–선유·낙화놀이의 전통과 하회선유줄불놀이(한양명, 민속원, 2009).

필자 한양명(韓陽明)

광주 칠석 고싸움놀이

정의 옷고름이나 노끈으로 멘 고와 비슷한 형태의 놀이 기구인 고 두 개를 서로 맞붙여 겨루는 놀이.

역사 고싸움놀이의 유래는 관련 기록이 없기 때문에 알 수 없으며, 다만 구술 자료만 전해지고 있다. 그에 따르면 칠석마을은 풍수적으로 황소가 누워 있는 형국이라 지기가 무척 강하다고 한다. 그러한 증거로 이 마을은 개[犬]가 자라지 않아 개 대신 집집마다 거위를 길렀다. 옛날에 어떤 도사가 마을을 지나가면서 "마을의 지세地勢가 청장년을 성하지 못하도록 하겠다."라는 예언과 함께 은행나무를 심어 터를 누르게 했다. 그리고 소의 입에 해당하는 곳에 구유를 상징하는 연못을 파 놓았다. 또 황소가 일어서면 마을의 논밭을 밟아 많은 피해가 발생하기 때문에 고삐를 할머니당산인 은행나무에 묶어 놓았으며, 꼬리에는 일곱 개의 돌로 눌러 놓았다고 한다. 그런 다음 정월대보름이면 많은 사람들이 마을의 터를 밟아 주기 위해 고싸움놀이를 시작했다고 한다.

고싸움놀이는 1940년경에 단절된 것을 1969년 7월 지춘상 교수가 재구성하였고, 1969년 10월 대구에서 개최된 제10회 전국민속예술경연대회에 참가하여 최고상인 대통령상을 수상하였다. 이것을 계기로 우리나라의 대표적인 편싸움 계통의 집단 민속놀이로 1970년에 중요무형문화재 제33호로 지정되었다.

내용 ①고의 제작 과정: 놀이 기구인 고를 제작하는 데에는 먼저 볏짚이 200여 다발에서 400여 다발, 직경이 3㎝ 가량의 통대나무가 30개로부터 50개까지가 소요된다. 그리고 지릿대를 만들기 위해 지금이 20㎝, 길이는 5m부터 9m에 이르는 통나무가 사용된다. 가랫장은 일명 멜대라고도 하는데, 대개 지금이 15㎝, 길이가 4m부터 5m에 이르는 통나무 4개 내지 6개가 필요하다. 굉갯대는 일명 받침대라고도 하는데, 지금이 약 15㎝, 길이가 2m에서 3m에 이르는 Y자형 나무를 사용한다. 고를 만드는 과정은 줄드리기, 줄도시기, 고머리만들기, 고몸체만들기, 고꼬리만들기, 고머리세우기, 가랫장달기, 손잡이줄달기, 고다듬기로 진행된다.

②놀이꾼 구성: 놀이꾼은 줄패장, 고멜꾼, 꼬리줄잡이, 농악대, 깃발과 기수, 횃불잡이로 구성된다. 줄패장이란 줄을 갖고 싸우는 패거리의 장이라는 뜻인데, 놀이 전반을 이끄는 지휘자이다. 줄패장은 그 마을에서 덕망이 있고 영향력이 있어야 하며, 무엇보다도 놀이꾼을 일사불란하게 통솔할 수 있는 지도력을 갖춘 자여야 한다. 고멜꾼은 고를 메고 싸우는 놀이꾼으로 투지와 박력과 강한 의지력이 있어야 하고, 신체적으로 건장한 자라야 한다. 그러므로 대개 힘이 센 20~30대의 젊은이들이 이를 담당한다. 고멜꾼의 수는 대개의 경우 50명으로부터 80여 명 정도이다. 꼬리줄잡이의 역할은 고를 뒤로 뺀다든가 옆으로 돌 때 뒤로 잡아당기기도 하고 또 옆으로 빨리 돌게 하는 조종 역할을 담당한다. 그 수는 두 가닥의 꼬리 길이에 따라 달라지나 100여 명에 이르기도 한다. 상칠석마을과 하칠석마을의 농악대는 각각 징 2, 꽹과리 3, 장구 1, 북 1, 소고 10, 양반 1, 할미 1, 조리중 1, 각시 1, 포수 1 등 총 22명으로 구성된다. 농악대는 고싸움놀이 시작으로부터 끝날 때까지 전의를 북돋우고 흥을 일으키는 응원 역할을 담당한다. 깃발은 동·서부 각각 농기 한 개, 사각 영기 네 개씩이다. 동부 농기는 흰 바탕에 남색 띠를 두르고 검은 글씨로 '농자천하지대본農者天下之大本'이라 썼고, 서부 농기는 흰 바탕에 홍색 띠를 두르고, 검은 글씨로 '농자천하지대본'이라 쓴다. 그리고 영기는 동·서부 다 같이 남색 바탕에 흰 띠를 두르고 흰 글자를 쓴 것이 두 개, 홍색 바탕에 흰 띠를 두르고 검은 글씨를 쓴 것이 두 개씩이다. 횃불잡이는 횃불과 관솔에다 불을 켜 들고 나왔는데 그 수는 20~30명에 이른다.

③놀이 방법: 고싸움놀이의 편은 동부와 서부 두 팀으로 나눈다. 두 팀을 나누는 기준은 칠석마을의 한가운데에 있는 폭 2m 정도의 조그마한 골목길이다. 고싸움을 할 때는 상촌 즉 동부는 남성을 상징하고, 하촌인 서부는 여성을 상징한다. 서부가 이겨야 풍년이 든다는 속설이 있다. 설을 쇠고 음력 초열흘 경부터 고싸움놀이가 시작된다. 10여 세 가량의 어린아이들이 길이 5


줄 드리기



완성된 고


줄패장의 몸싸움


고 누르기

광주 칠석 고싸움놀이 | 광주 남구 | 2015 | 표인주

~6*m* 정도의 조그마한 고를 만들어 가지고 이것을 어깨에 메고 상대방의 마을 앞을 왔다 갔다 하면서 서로 부딪치면 시비를 하고 싸움이 벌어지는데, 이때 15~16세 정도의 어린아이들이 여기에 합세하여 싸움을 벌인다. 이 싸움판을 본 20세의 청년들이 또다시 이에 합세하여 길이 10*m* 가량의 고를 만들어서 소규모의 고싸움을 벌이게 된다. 이때부터 본격적인 고싸움놀이가 시작된다.

상칠석과 하칠석에서 영향력이 있는 장년층의 몇 사람들이 모여 고싸움을 하기로 협의를 한다. 이 합의가 이루어지면 상·하촌은 각각 그 방법과 대책을 강구하고 준비 요원과 줄패장을 뽑는다. 여기서 뽑힌 준비 요원들은 당장 행동을 개시하여 집집마다 돌아다니면서 짚을 걷고 또 산에 가서 나무를 베어 오는 등 준비를 서두른다. 재료 준비가 끝나면 고를 만들고, 열엿새 날 밤 고싸움놀이가 벌어진다.

이날 오후가 되면 상·하촌은 각각 고를 메고, 상촌은 하촌마을 앞을, 하촌은 상촌마을 앞을 돌아다니면서 시위를 벌이며 기세를 돋는다. 이 행렬의 순서는 횃불을 켜든 횃불잡이들이 맨 앞에서 인도하며 그 뒤에는 농기와 영기를 든 기수들이 뒤따르고 그 뒤에 농악대가 따른다. 농악대 뒤에 고가 따른다. 고 위에 줄패장들이 올라타고 영기를 흔들면서 설소리를 하면 여타의 놀이꾼들은 받는 소리를 한다. 느린 가락의 노래 소리를 하면서 전의를 가다듬고 싸움판이 벌어질 마을 앞 논으로 들어선다. 이때 상대방의 고도 논에 들어서면 의기가 충천하여 노래조차 빠른 가락으로 급변하면서 고와 고가 서서히 전면을 향해서 돌진하기 시작한다. 그러다가 뒤로 물러나고, 또 앞으로 전진했다가 뒤로 물러나면서 껑충거리기 시작한다. 이렇게 몇 번이고 거듭하다가 줄패장이 '밀어라.' 하는 소리를 지르면 고를 멘 사람들은 '와' 하는 함성을 지르면서 가랫장을 두 손으로 뻗쳐 들고 돌진하여 상대방의 고의 전면에 부딪힌다. 그러면 고는 맞부딪치는 힘 때문에 하늘 높이 치솟아 오르고 첫 번째 가랫장과 두 번째 가랫장은 놀이꾼들의 손으로부터 떨어져 솟아오른다. 이때 줄패장들은 고 위에서 서로 부둥켜안고 고 밑으로 넘어뜨리려고 접전을 벌인다. 농악대는 함성을 지르면서 아무 가락도 없이 마구 두드리며 횃불잡이와 기수들은 미친 듯이 소리를 지르면서 횃불과 깃발을 흔들어 댄다. 이렇게 몇 번이고 부딪쳤다가 떨어지고, 떨어졌다가는 또 부딪쳐서 상대방의 고를 어떤 수단과 방법으로든 짓눌러 땅에 닿게 하면 승리한다.

지역사례 고싸움놀이와 유사한 대보름 민속놀이로 영산강 하류인 전라남도 영암 군서면 모정마을 줄다리기와 전남 장흥 대보름 줄다리기를 들 수 있다.

영암 모정 줄다리기는 정월 10일에서 20일까지 이루어지고, 줄은 암줄과 숫줄인 쌍줄이다. 줄의 제작은 5일에 걸쳐서 이루어지고, 15일 오전에 큰 줄이 제작되면 줄의 고 밑 부분에 '연목대'라 하여 긴 통나무 두 개를 붙인다. 연목대 한 개에 여섯 명씩, 그래서 모두 열두 명의 장정들이 어깨에 메기 위한 받침대 두 개를 부착한다. 연목대는 열두 명의 장정들이 '줄 탄 사람'을 고 위에 태우기 위한 일종의 받침대이다. 줄탄 사람을 설소리꾼이라고도 부르는데, 줄다리기 놀이꾼들을 진두지휘한다.

장흥 대보름 줄다리기는 장흥읍 탐진강 변에서 해마다 행해지는 대보름 민속놀이이다. 동짓달 보름날 밤에 어린아이들이 조그마한 고삿줄로부터 시작하여 그 이듬해 정월대보름 밤에 어른들이 참여하여 본격적인 줄다리기가 행해진다. 이 줄다리기를 일명 고쌈이라고 부르기도 하는데, 이는 본격적인 줄다리기를 하기 전의 놀이를 말한다.

줄이 완성되면 어깨에 메고 행진을 할 수 있도록 고 머리 바로 아래부터 멜대(지릿대) 일곱 개를 2*m* 간격으로 묶는다. 그리고 청사초롱을 매달고, 고를 45도 각도로 세워 그 중심 부분을 큰 밧줄로 묶어 늘어지지 않도록 동체에 매어 단다. 정월대보름 아침이면 농악대가 놀이꾼을 끌어 들이고 5백 명의 놀이꾼이 동원되면 줄을 메고 마을을 돌아다니며 전의를 북돋기 위해 시위를 벌인다. 놀이꾼들은 동헌 참배가 끝나면 서서히 탐진강의 모래사장으로 향한다. 농악대가 놀이의 분위기를 조성하면 줄이 서로 접근하기 시작한다. 이때 줄 위의 지휘자가 '밀어라.' 하는 명령을 내리면 줄을 멘 사람들이 일제히 환호성을 지르며 멜대를 두 어깨 위로 추켜올리고 돌진하여 상대방의 고에 부딪친다. 고가 서로 맞닿으면 줄 위의 사람들이 상대방의 고를 누르고, 또 상대방의 지휘자를 밀어 고 위에서 떨어뜨리려고 한다. 고쌈이 끝나면 줄다리기로 이행된다.

특징 및 의의 고싸움놀이는 한국의 대표적인 편싸움 계통의 집단 놀이라는 점과 도작문화와 밀접한 관련이 있다는 점에서 민속학적인 의의가 크다. 호남 지역의 대표적인 향토 민속 예술인 고싸움놀이는 협동심과 단결심이 강하게 반영된 공동체적인 세시 민속놀이고, 벼농사의 풍요를 기원하는 주술·종교적인 성격이 강하다는 점에서 줄다리기와 밀접한 관련이 있다. 줄다리기가 도작문화권에서 성행하는 공동체 놀이로서 고싸움놀이 기원의 원천이라는 점에서 의미가 있다.

참고문헌 남도민속과 축제(표인주, 전남대학교출판부, 2005), 남도민속문화론(표인주, 민속원, 2002), 민속놀이와 민중의식(지춘상 외, 집문당, 1996), 옻돌마을사람들과 고싸움놀이(고싸움놀이놀이보존회, 민속원, 2004).

필자 표인주(表仁柱)

구덕 망께 터다지기

정의 망께를 이용하여 전통건축물과 주택의 담장이나 기둥을 세울 곳의 지반을 다지는 민속놀이.

역사 이 놀이의 유래에 대해서는 정확히 알 수 없다. 그러나 범어사梵魚寺, 동래부 동헌東萊府 東軒, 다대포 객사多大浦 客舍 등을 건축할 때 망께질이 있었다는 기록으로 보아 부산광역시 지역에서의 전통이 오래되었음을 짐작할 수 있다. 광복이 되기 전부터 대신동 일대에서 망께질에 종사하였던 박수덕朴洙德, 정호범鄭好範, 김상희金尙熙, 심임수沈任洙 등의 증언에 의하면, 대신동 일대의 현 경남중학교(1942년 건립)와 현 경남고등학교(1956년 건립)의 교사校舍를 지을 때도 망께로 터를 다지는 작업이 행해졌다고 한다.

내용 망께는 연약한 땅을 다질 때 사용하는 기구로, 흔히 달구라 한다. 둥근 나무토막, 넓적한 돌 또는 쇳덩이에 4~5개의 손잡이를 만들거나 줄을 매어 만든다. 망께로 터를 다지는 일을 망께질(달구질)이라 하

는데, 작업자가 손잡이나 줄을 힘껏 끌어 올렸다가 놓으면 그것이 떨어지면서 지반이 견고하게 다져지는 원리이다.

구덕 망께 터다지기에 사용되는 망께는 돌망께이다. 구체적으로, 집터를 다지는 작은 망께와 주추 놓을 터를 다지는 큰 망께가 사용된다. 작은 망께는 높이 20㎝, 둘레 100㎝, 무게 90㎏ 정도의 돌망께로, 튼튼한 줄로 그물을 만들어 돌망께를 싸고 여기에 당김줄을 네 개씩 고정시킨다. 각 줄마다 망께꾼 한두 명이 배치되므로 모두 네 명 또는 여덟 명이 당길 수 있도록 되어 있다. 큰 망께는 높이 30㎝, 둘레 120㎝, 무게 150㎏ 정도의 돌망께로, 튼튼한 줄로 그물을 만들어 돌망께를 싸며, 여기에는 다섯 개의 당김줄을 단다. 배치되는 인원도 작은 망께에 비해 많은데, 보통 한 줄을 3~5명이 당긴다. 이외에도 쇠 2, 징 2, 대북 2, 장구 2, 가래 4, 지게 4, 괭이 4, 삽 4, 오방기 5 등의 악기와 장비가 사용된다.

구덕 망께 터다지기의 과정과 내용은 다음과 같다.

①터잡이: 풍수의 도움으로 집터를 잡는 과정이다. 풍수는 집터의 좌우와 앞을 살피고, 벼슬과 부귀영화를 누릴 명담임을 선언한다. 그리고 먼저 오방신에게 제사를 올린 뒤 터를 닦을 것을 권한다.

②텃제(오방신제): 풍수에 의해 집터가 선정되면, 본격적인 공사를 시작하기에 앞서 텃제[開基祭]를 지낸다. 이는 집터를 관장하는 터주를 비롯하여 가옥에 좌정할 모든 신에게 집짓는 행위의 시작을 고하는 의식이다. 그런데 터주를 중심으로 제를 지내는 보통의 텃고사와는 다르게 구덕 망께 터다지기에서는 터주와 함께 오방지신五方之神에게도 제사를 올린다. 제관은 사대부와 팔대부 두 명이 주관한다. 제물은 돼지머리·쌀·명태·시루떡·대추·밤·감·사과이며, 제주는 막걸리를 사용한다. 한편 공사를 시작하기 전에 목수들은 텃제와는 별도로 모탕고사를 지낸다. 모탕이란 대목들의 작업대인데, 이 위에 제물을 차려 놓고 상량신에게 공사의 시작을 고하는 것이다.

③가래질: 텃제를 마치고 나면 집터를 평탄하게 고르는



구덕 망께 터다지기 | 부산 서구 | 2009 | 배도식

가래질을 시작한다. 이때부터 본격적인 노동요인 〈가래소리〉가 시작된다. 먼저 주인이 나와 일꾼들에게 집터를 잘 닦아 달라고 당부하면, 일꾼들은 선소리에 맞춰 일정한 후렴을 따라하며 집터를 고른다.

④망께질: 집터를 평탄하게 고른 다음, 작은 망께로 집터 전체를 굳고 단단하게 다지는 망께질이 시작된다. 작은 망께질이 끝나면, 주춧돌 놓을 자리를 정한 뒤 세 자 정도 깊이로 구덩이를 파고, 거기에 자갈과 굵은 모래 또는 석회 등을 8치 가량 채우고 물을 뿌린 다음 큰 망께로 단단하게 다지는 큰 망께질을 한다. 이때 망께 머리에서 땅땅 소리가 날 때까지 계속 다진다. 그 후 다져진 자리 위에 다시 자갈과 모래 그리고 석회를 넣고 물을 뿌린 뒤 망께질을 한다. 보통 이와 같은 작업을 6~7회 반복한다. 망께질 소리는 집터와 주춧돌의 텃자리를 다지는 과정에 수반되는 노동의 고단함을 이겨 내고자 하는 것이 일차 목적이다. 이와 함께 집터의 모든 재앙을 물리치고 새로운 가정에 복이 가득하도록 터주와 오방지신, 그리고 모든 신령에게 기원하는 내용이 담겨 있다.

⑤뒷풀이: 망께질을 다 마치고 나면, 작업에 참여한 모든 일꾼이 모여 주인이 내온 술과 안주를 함께 나누며 그 동안의 노고를 푼다. 일동은 〈쾌지나칭칭나아네〉를 부르며 신나게 논다.

특징 및 의의 구덕 망께 터다지기와 그 과정에 수반되는 앞소리의 특징은 다음과 같다.

앞소리의 요사謠詞가 타 지방에 비해 긴 편이다.(가래질: 14구, 작은 망께질: 53구, 큰 망께질: 87구, 뒤풀이: 56구, 총 구수: 210구) 큰 망께질의 경우 다섯 방향으로 줄을 달아 당기는데 이는 오방의 터를 고루 다짐과 동시에 오방의 잡귀 잡신을 쫓아내어 자손 대대로 부귀영화를 염원하는 의미를 담고 있다. 또 소리의 내용은 민간신앙적인 것과 현세의 복을 기원하는 것이 주를 이루고 있다. 이는 본연의 풍수 사상에 민간신앙적 요소가 많이 가미되었음을 의미하며, 양택陽宅 명당 선정의 이유가 현세의 부귀영화에 있기 때문이다.

망께질 과정에서 앞소리의 구조는 서사, 본사, 결사로 나누어진다. 서사의 기구起句는 "어여차 망께야"로 시작해 힘찬 노동의 동작에 역동적·단합적 행동을 유발하는 기능을 하며, 결사의 말구末句는 "천년만년 눌러주소.(부귀영화를 누려주소.)"라 하여 잡신을 눌러 가화만성家和萬成을 기원하는 의미를 담고 있다.

뒤풀이 과정의 〈쾌지나칭칭나아네〉 요사는 다른 과정의 요사에 비해 즉흥적으로 가창하는 경우가 많다. 따라서 구성의 짜임새가 약하고, 가락의 세련미가 부족한 편인데, 이는 노동요의 특성을 그대로 드러낸 것이다. 또 〈쾌지나칭칭나아네〉 내용은 기본적으로는 서민들의 고달픔과 한을 담고 있으나, 전체적으로 근검·자립하고자 하는 강한 의지와 내일에의 희망을 드러내고 있다는 점에서 다른 지방 〈쾌지나칭칭나아네〉와 차이를 보인다.

후렴의 장단은 다른 지방의 것에 비해 간결하고 역동성이 강해 작업의 능률화와 단합심을 북돋우기에 적합하다.

이렇듯 구덕 망께 터다지기는 부산 지역의 전통 건축 과정에서 터를 다지는 도구인 망께와 땅을 다지는 작업 과정 등에 대한 원형을 지니고 있어 민속적으로 매우 가치가 크다. 또 각 과정별 소리 또한 부산 지역의 노동요로서의 고유성을 지니고 있어 2001년 10월 17일 부산광역시 무형문화재 제11호로 지정되어 보존·전승되고 있다.

참고문헌 구덕망께터다지기 조사보고서(류종목·최헌, 부산광역시, 2001), 부산의 전통민속(강용권, 향토부산13, 부산시사편찬위원회, 1996).

필자 오세길(吳世吉)

구슬치기

정의 유리나 자기로 된 구슬을 가지고 구멍에 넣거나 목표물을 맞히거나 상대의 주먹 안에 있는 구슬 숫자가 홀수인가 짝수인가 또는 몇 개인가를 맞춰서 구슬을 따는 놀이.

내용 구슬치기는 주로 남자아이들이 겨울철에 많이 했고 전국적인 분포를 가진 놀이이다. 지역에 따라 알치기·꼴랑치기·구슬따기 등으로 부르나 가장 일반적인 이름은 구슬치기이다.

구슬은 고운 흙(찰흙)으로 동그랗게 빚어 그늘에 말렸다가 이용하거나 시냇가에서 작고 동그란 돌을 주워서 가지고 놀았다. 지방에 따라 도토리, 상수리 등의 열매를 가지고 놀기도 했다. 그러다가 도자기 굽는 방식으로 만든 사기구슬, 일제강점기에 유리 사용이 많아지면서 그 찌꺼기로 만든 유리구슬이 대량으로 유통됨으로써 전국적으로 널리 행해졌다. 6·25 전쟁 때 망가진 자동차나 탱크의 베어링에서 쇠구슬이 나와 유리구슬과 같이 가지고 놀았다고 하는데 쇠구슬이 흔하지는 않았다.

놀이 방법은 지방에 따라 조금씩 다르나 크게 다섯 가지로 대별된다.

①땅에 구멍을 파 놓고 정해진 순서대로 넣는 봄들기(범들기, 꼴랑치기)가 있다. 던진 구슬이 구멍에 들어가면 '들었다.'라고 하고 한 번에 성공하면 계속해서 다음 구멍으로 간다. 만약 실패하면 처음부터 다시 시작하는 것이 아니라 다음 차례가 올 때까지 기다렸다가 실패한 구멍에서 출발한다. 그리고 주위에 있는 다른 사람의 구슬을 맞추면 다음 구멍에 넣지 않아도 구멍에 넣은 것과 같은 효력이 생기는 것을 '맞추기'라고 한다.

②상대의 구슬을 맞추는 알까기(딴치기)가 있다. 가장 단순하면서 쉬운 방법으로 순서를 정해 일정한 거리에 던져 놓고 다른 사람이 구슬을 맞추면 따는 놀이이다.



구슬치기 | 이억영 | 국립민속박물관

③땅에 삼각형을 그리고 놀이하는 사람이 정해진 개수만큼 그 안에 넣고 순서를 정해서 삼각형 밖으로 내 보내면 따 내는 것으로 가장 많이 한 방법이다. 만약 삼각형 안의 구슬을 빼내려다가 그 안에 들어가거나 삼각형 선에 닿으면 지금까지 따먹은 구슬을 삼각형 안에 다 내 놓고 죽는데 이를 '토하기'라고 한다. 삼각형 안에 구슬이 하나도 남지 않거나 다른 사람이 다 죽으면 그 판이 끝나고 다시 자기 몫을 대고 시작한다.

④벽을 이용한다고 해서 벽치기라고 하는데 크게 두 가지 방법이 있다. 하나는 벽에 구슬을 대고 차례로 벽을 타고 떨어뜨려 다른 사람의 구슬을 맞추면 그 구슬을 갖거나 가장 멀리 가서 멈춘 사람이 나머지 구슬을 모두 갖는 방법이다. 또 하나는 자치기의 원리와 만난 '오부십부(오보십보의 방언)'가 있는데 벽에서 멀리 떨어진 순서대로 다른 사람의 구슬을 쳐 멀리 보낸 거리만큼 구슬을 따는 방법이다.

⑤주로 두 명이 하는데 한 명이 구슬을 주먹 안에 감추고 다른 한 명은 그 안의 숫자가 홀수인가 짝수인가 맞추는 놀이로 '홀짝'이라고 한다. 맞추면 건 개수만큼 줘야 하고 그렇지 못하면 감춘 사람이 가져오게 된다. 같은 방식으로 경우의 수가 셋인 경우가 있는데 이를 '쌈치기'라고 한다.

특징 및 의의 이 놀이는 다른 나라에도 있는데 그 방법이 우리나라만큼 다양하지 못하다. 『동국세시기東國歲時記』 상원上元조에 돈치기 방법이 기술되어 있는데 구슬치기 방법과 유사한 것으로 보아 돈치기의 다양한 방법을 구슬치기가 차용한 것으로 보인다. 1970년대까지만 해도 남자아이들의 겨울철 대표 놀이였는데 요즘은 많이 하지 않는다. 이는 구슬의 가치가 평가 절하되었기 때문이다. 즉 예전에는 구슬이 아이들에게 값진 놀잇감이었는데 지금은 귀하지 않아 구태여 모으고 딸 필요가 없어졌기 때문이다. 게다가 놀 수 있는 땅이 없어진 것도 더 이상 하지 않게 된 요인이다.

참고문헌 서산민속지-하(경희대학교 민속학연구소, 서산문화원, 1987), 아이들 민속놀이 100가지(김종만, 우리교육, 1993), 전래놀이 101가지(이상호, 사계절, 1999), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992), 한국세시풍속기(강무학, 집문당, 1995).

필자 이상호(李相昊)

굴렁쇠 굴리기놀이

정의 둥글게 만든 굵은 철사나 자전거 테, 둥근 통의 테 등을 채를 이용해 굴리면서 노는 놀이.

내용 놀이 도구가 굴러간다고 굴렁쇠라 했는데, 전국적으로 널리 행해진 놀이이다. 정확한 유래는 찾기가 어려우나 옛날 사람들이 사용하던 술통이나 오줌을 담아 두던 장군(오줌장군·소매 장군·오줌추마리)의 테를 이용하여 놀면서 시작되었다고 보인다. 처음에는 통에 감았던 테의 재질이 나무 테(솔뿌리·청대·싸릿대·아카시아나무·대나무 등)였으나 후에 주로 금속을 많이 사용했다. 금속은 쇠나 알루미늄 등인데 자전거, 리어카 바퀴의 테, 드럼통의 테를 자르거나 굵은 철사가 주로 이용되었다.

최초의 문헌 기록은 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에 나오는데 경기도 개성 지방 놀이 가운데 하나로 어린이들이 수시로 했다고 한다. 그 밖에 삼동청소년회에서 발간한 『한국의 전통놀이』에 놀이 방법과 기술 등이 자세히 언급되어 있는데 1970~1980년대에 조사된 『한국민속종합보고서』에는 전혀 언급되지 않는다. 이후 1980년대 후반부터 농촌에도 자전거와 리어카 등이 일반화되면서 이들 도구가 수명을 다하면서 놀잇감으로 전환되어 많이 행해졌다. 도시 근교를 비롯하여 농촌에까지 굴렁쇠 굴리기가 일반화되어 어른들의 어린 시절 기억에 이 놀이가 중요한 자리를 차지하면서 전통성을 획득한다.



올림픽 개회식에서 굴렁쇠 굴리는 모습 | 1988 | 국가기록원



굴렁쇠놀이 | 이억영 | 국립민속박물관

굴렁쇠 크기는 일정하지 않다. 놀이하는 사람이 어리면 작게 만들지만 크면 클수록 크게 만들어 논다. 굴렁쇠가 만들어지면 채가 필요하다. 자전거 테는 가운데가 움푹 패어서 적당한 길이의 나무 막대만 있으면 되는데 철사나 나무로 만든 것은 굵은 철사로 'ㄷ' 자 모양이 되게 구부린 것을 쓴다. 굴릴 때 채의 종류와 상관없이 자루와 90도 정도의 각도가 되어야 잘 굴러간다. 보통 혼자서 굴리지만 여럿이 함께 굴리기도 하며 넘어지는 방향으로 이리저리 틀면서 가야 하기에 너른 곳보다 좁은 곳에서 굴리기가 훨씬 어렵다. 여럿이 굴릴 때는 '기차놀이'라고 하여 한 줄로 늘어서서 왼손으로 앞 사람의 허리춤을 잡은 채 굴리기도 하고 편을 나누어 일정한 거리를 이어달리기 하는 방식으로도 한다. 또 길바닥에 선을 그어 놓고 전차의 선로처럼 그 선에 따라 달리다가 교차하는 선에서는 바꾸어 가며 굴리기도 한다. 이를 '전차놀이'라고 하는데 굴렁쇠가 없는 아이는 굴리는 아이의 허리를 잡고 따라가며 중간 중간에 내리거나 타기도 한다. 여럿이 굴렁쇠 굴리기를 할 때는 "둥글 둥글 굴렁쇠야 굴러 굴러 어디 가니."라는 노래를 부른다.

특징 및 의의 서울올림픽 개막식 행사에 어린아이가 굴렁쇠를 굴리며 등장해서 이 놀이가 세계적으로 널리 알려지게 되었다. 인도나 타이 등지에서 아이들이 바퀴를 손으로 굴리면서 따라가거나 작은 막대기로 치면서 굴리는 경우가 있지만 우리처럼 채를 이용해서 원하는 대로 방향을 조정하는 경우는 드물다. 굴리는 요령을 익히려면 많은 연습을 해야 하는데 시간이 부족한 요즘 아이들은 굴리는지 따라가는지 모를 정도로 서툴다. 학교나 공공 기관에서 준비해 두었다가 놀이 기회를 자주 제공할 필요가 있다.

참고문헌 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992), 한국민속종합조사보고서1~13(문화공보부 문화재관리국, 1969~1982), 한국의 전통놀이(사단법인 삼동청소년회, 삼동윤리, 1997).

필자 이상호(李相昊)

그네뛰기

정의 가로로 뻗은 나뭇가지 양쪽에 길게 두 줄을 늘여 걸친 판자에 올라서서 앞뒤로 흔들며 노는 놀이.

역사 그네뛰기는 우리나라 전역에 분포되어 있는 놀이로서 음력 5월 단오가 되면 남자놀이인 씨름과 더불어 여자들이 일반적으로 많이 즐기고 놀았다. 그네뛰기는 몸을 날려 앞으로 나아갔다가 뒤로 물러날 때 아슬아슬한 긴장감을 고조되고 간담을 서늘하게 하는 마음 졸임과 전율이 커다란 매력이라 할 수 있는 놀이이다. 그네를 중국 사료나 고려시대만 하더라도 '추천鞦韆'이라 불렀고, 그네뛰기는 '추천희鞦韆戱'라고 하였다. 이러한 명칭은 시대에 따라 조금씩 달리 나타나는데 조선시대에 이르러서는 근데, 군데, 근뒤, 근듸, 근의, 그리, 구리 따

위처럼 우리말로 불렸으며 오늘날까지도 여러 지방의 방언으로 두루 표현된다.

그네뛰기가 우리나라에서 언제부터 시작되었으며, 어느 때부터 단오 명절에 즐겨 놀았는지 정확히 알 수 있는 기록이 없다. 다만 중국 『송사宋史』의 기록을 보면 고려 현종 때 중국에 사신으로 갔던 곽원郭元이 "단오유추천端午有鞦韆"이라 하여 단오일에 추천놀이를 한다고 하였으니, 13세기 고려 중엽에 이미 놀았던 것으로 보인다. 그네뛰기가 우리나라 문헌에 최초로 나타난 것은 『고려사高麗史』에 수록된 내용이다. 열전 「최충헌전崔忠獻傳」에는 "충헌이 단오에 백정동궁柏井洞宮에 그네를 매고 문무 4품 이상을 불러 사흘 동안 잔치를 베풀었다."라는 기록이 있다. 「최이전崔怡傳」에는 천 수백 명이 모여 기악백희伎樂百戲를 하였는데 그네도 뛴다고 기록되어 있다. 이 같은 기록으로 미루어 보면 고려시대에 궁중이나 상류 사회에서 매우 유행한 것을 알 수 있다. 당시는 남녀 모두가 즐기는 놀이였으며, 왕실과 신하들이 많은 돈을 들여 행사를 치룰 정도로 중시되었던 놀이이다. 특이 이 시기의 그네는 독자적인 놀이가 아니라 잔치나 기악백희伎樂百戲에 포함되어 있었다. 13세기 초 이규보李奎報는 『동국이상국집東國李相國集』에서 그네뛰는 정경을 기록하고 있는데, 여기서 그네는 호두나무·쥐엄나무에 붉은 줄로 매여 있으며, 젊은 남녀가 즐기는 놀이로 암시되어 있다. 이규보가 남긴 그네에 관한 여러 편의 시를 통해 고려시대에는 민간에서도 단오에 그네뛰기가 성행했음을 알 수 있다.

한편 유교적인 윤리관을 내세운 조선시대 양반층에서는 대체로 그네를 즐기지 않았으며, 자기 집안의 여자 가족들이 타는 것조차 단속시켰다. 많은 사람이 모여서 보는 가운데 젊은 여자들이 전신을 공중에 드러내고 안간힘을 쓰는 일이 점잔과 체통을 지켜야 하는 그들의 비위에 거슬렸던 것이다. 그러나 민간에서는 단오놀이로 자리를 굳히며 여전히 성행하였고 심지어 남녀가 그네 터에서 눈을 맞추는 경우도 허다하였다. 『성종실록成宗實錄』에 의하면 15세기에 한양 사람들은 단오 명절에 한양 한복판인 종로 네거리 뒷골목에 화려하게 그네터를 설치하고 한양을 남북 두 패로 나누어 내기를 하였는데 부녀자들이 구름처럼 모여들었다고 하였다. 또한 조선시대 중기 개성 송악산의 다섯 신당에서 단오굿을 벌일 때, 대왕부인이 그네를 뛴다고 하여, 대왕당의 목상을 들어내어 그네 뛰는 시늉을 내었다. 그네는 대왕부인뿐 아니라 대왕도 뛰고, 둘을 묶어 쌍그네도 시켰다. 또 이들에 이어 그네를 뛰면 부부가 화합하고, 아이를 낳으며, 무병장수도 누린다는 소문이 퍼져서 구름처럼 모여든 많은 남녀가 다투어 올랐다.

조선 후기에 이르러서는 『경도잡지京都雜志』나 『열양세시기洌陽歲時記』 등 여러 세시기에 단옷날 남녀가 고운 옷을 차려입고 그네를 뛰었다는 기록이 있다. 또 소설 〈춘향전〉에서도 춘향이가 단옷날 광한루에서 그네를 뛰는 장면이 잘 묘사되어 있다. 이렇듯 그네뛰기는 조선시대에 민간에서 성행하였고, 여성들의 놀이로서는 가장 큰 놀이로 자리매김하게 되었다. 그러나 안타깝게도 20세기 초엽부터 그네뛰기는 점차 쇠퇴하기 시작하였고, 일제강점기때는 그마저도 단절되었다. 다행히 해방 뒤 오월단오에 맞춰서 전국 단위에서 민간단체 주관으로 그네뛰기가 부활되었다. 특히 서울의 남산과 장충단공원, 사직공원 등에서는 대규모의 그네뛰기대회가 개최되었고, 각 지역의 축제에서도 그네뛰기 행사를 수일간 펼쳤다. 현대에 와서는 시대가 변함에 따라 세시풍속으로서 펼쳐지는 경우는 거의 없고, 여성 행사와 지역 축제 때 부대 행사의 일환으로 거행되는 것을 볼 수 있다. 특히 요즘은 어린이들이 평상시에 즐기는 놀이의 한가지로 변화·발전하여 잔존되고 있다.

내용 그네는 추천희, 반선희半仙戲, 유선희遊仙戲라고도 하는데, 무라야마 지준村山智順의 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에 의하면, 전국 단위의 지역에서 오월단옷날 젊은 여인들이 그네뛰기를 즐기는 것으로 나타나 있다. 또한 사월초파일이나 추석에도 그네뛰기를 하는 지역이 많고, 젊은 여자들뿐만 아니라 젊은 남자들도 타고 즐긴 것으로 파악된다. 그네는 일반적으로 커다란 소나무나 느티나무 가지에 볏짚이나 삼으로 엮은 동아줄을 매고 줄의 맨 아래 끝에 밑싣개(발판)를 달아 그 위에 올라서거나 앉아서 몸을 앞뒤로 왔다갔다 구르면서 타고 노는 놀이기구이다. 그넷줄은 볏짚이나 삼으로 만든 새끼줄이나 동아줄을 이용하는데 보통 버드나무,



추천하는 모양 | 기산풍속도(2002년 복제) | 국립민속박물관

느티나무, 소나무 가지에 맨다. 한편 '땅그네'라 하여 평지에 두 기둥을 세우고 기둥 윗부분에 가로지른 나무에 매기도 한다. 땅그네는 나뭇가지나 통나무 기둥 두 개 사이에 길이 8~10*m* 정도 되는 굵은 새끼줄로 엮은 그네 줄을 매달고 밑싣개를 얹어서 발을 편하게 잘 구를 수 있도록 한 것인데, 화려하게 꾸밀 때에는 색헝겊으로 그네틀을 장식하기도 하였다. 그넷줄 아랫부분에 두 발을 올려놓는 부분을 밑싣개 혹은 앉을깨라고 한다. 그리고 손으로 잡는 부분에는 안전줄을 달아 놓는데, 부드러운 무명으로 만들어 두 손목을 지탱할 수 있도록 그넷줄을 매어 놓는다.

그네뛰기를 하는 방식에는 밑싣개에 걸터앉거나 꼿꼿이 서서 타는 형태가 있다. 또한 사람의 숫자에 따라 혼자 뛰는 것을 외그네뛰기라고 하며, 두 사람이 서로 마주 보고 서서 함께 뛰는 그네를 쌍그네뛰기 또는 맞그네뛰기라고 한다. 혼자 올라탈 때는 발판에 올라서서 양팔을 넓혔다 좁혔다 되풀이한다. 동시에 발을 밀어차서 그네가 올라가도록 한다. 때로는 세 사람이 타는 경우도 있는데, 제일 아랫사람의 어깨 위에 한 사람이 서고 또 그 사람의 어깨 위에 또 한 사람이 올라타고 뛰는 그네이다. 같이 타는 사람들의 힘 균형과 동작 조화가 필수적이다. 한편 '꽈배기'라 일컫는 동작으로 외그네, 쌍그네로 그네를 탈 때 몸을 비틀어 줄을 꼬이게 한 다음 누가 가장 오랫동안 풀리는지 겨루는 놀이도 있다. 맞그네뛰기는 본격적인 외그네뛰기 다음에 여흥으로 뛰는 것이 일반적이다.

여러 사람이 모여 그네뛰기를 할 때에는 보통 겨루기놀이로 진행된다. 겨루는 방식은 우선 그네가 닿을 만한 곳에 있는 나뭇가지나 꽃가지를 목표물로 정해 놓고 그네를 굴러 앞으로 나아가 그것을 발끝으로 차거나 입에 물게 하여 승부를 가리는 방법이 있다. 또한 그네를 힘차게 굴러서 하늘 높이 올라가 앞 나무의 꼭대기 가지에 매달아 둔 종을 치거나 솔방울 등을 발로 차게 함으로써 그 높이를 재는 방법이 있다. 여기서는 그네 줄을 잡고 발을 굴러 솟구친 뒤 가장 높이 올라가는 사람으로 승부를 결정한다. 또 그네 앞에 세운 긴 장대 꼭대기에 달아 놓은 방울을 발로 차게 하여 높이를 재기도 하는데, 이때는 밑에서 방울줄을 조절하여 점점 높여감으로써 최고 높이를 측정한다. 다음으로 밑싣개에 자눈[尺目]을 박은 긴 줄을 매어 놓고 그네 줄의 정지 지점부터 공중으로 몇 미터 올라갔는지를 측정하여 우열을 결정하는 방법이 있다. 이것은 근래에 창안된 것이다. 이런 겨루기 방식의 그네뛰기는 그네를 구를 때 온몸의 탄력을 이용하고 팔다리의 힘이 뛰어나야 유리한 점수를 얻을 수 있다.

특징 및 의의 그네와 그네뛰기의 발자취를 보면 고대에는 일반 민중들의 체력 단련으로 이용되었으며 고려 때와서는 귀족 통치 계급의 호화스럽고 성대한 귀족놀이로 되었고, 조선시대 이후에는 민간 차원의 겨루기놀이로 기능이 변화되었다. 우리나라의 그네뛰기는 대중놀이로서 성격이 강하고 재간이 뛰어난 사람들에 의해 곡예에 가까운 기예로 발전하기도 하였다. 그러다 보니 양반으로부터 민간에 이르기까지 즐기는 층도 다양하고 겨루어 뛰는 방식도 여러 가지로 구별이 있다. 그네뛰기는 후대에 와서 대체로 여성들이 즐기게 되었고 대규모 대회를 개최하거나 지역의 향토 축제, 기념일 등에서 야외 체험 행사로 마련되어 큰 인기를 누려 왔다. 그네뛰기에 관한 속신으로 '단오에 그네를 뛰면 한여

름에 모기에 물리지 않는다.'라거나 '더위를 타지 않는다.'라는 믿음이 전해지기도 한다. 또한 그네뛰기는 양기가 가장 왕성한 단오에 많이 즐기다 보니, 남녀가 함께 탈 경우에는 아이를 잘 낳을 수 있다고 믿기도 한다. 단옷날 처자들과 며느리들은 온종일 그네뛰기를 함으로써 다리의 근력이 강화되고, 허리와 엉덩이에 힘이 올라 몸의 생명 활동이 순조로워진다. 그동안 집안에서 조신하게 처신해온 신체를 격하게 움직임으로써 본능에 충실하고 마침내 억압된 욕구의 발산과 적극적인 삶을 표출하게 된다. 그네에 올라타 구르면서 즐거움과 재미를 추구하고 생생한 기운을 뿜어내며 치솟는 과정에서 원기를 증대시킨다.

참고문헌 高麗史, 成宗實錄, 洌陽歲時記, 조선의 향토오락(村山智順, 조선총독부, 1941), 그네 타는 현장과 그네타기 운동의 성 상징성(남성진, 실천민속학연구8, 실천민속학회, 2006), 동아시아의 놀이(김광언, 민속원, 2004), 한국의 세시풍속(장주근, 형설출판사, 1984), 한국의 씨름과 그네의 연구(최상수, 성문각, 1996).

필자 남성진(南聖辰)

그림자놀이

정의 촛불이나 등잔불 가까이에서 손을 움직여 벽이나 창문에 여러 모양의 그림자가 나타나는 것을 즐기는 놀이.

내용 전기가 일반화되기 전까지 주로 겨울밤에 전국적으로 행해졌던 놀이로 혼자서도 하고 여럿이 어울려 하기도 한다. 그림자는 물체의 모양을 그대로 투사하지만 빛이 어느 방향에서 비치느냐에 따라 크게 또는 작게도 보이며 심지어 새로운 형태를 만들기도 한다. 불을 이용하기 시작한 이래 불에 비친 다양한 형태의 그림자는 늘 인류의 호기심을 불러 일으키기에 충분했다. 단순한 흉내 내기에서 출발하여 종이나 나무 막대기 등 소품을 이용한 복잡한 것까지 발달하여 후에는 그림자 연극으로 발전하기도 한다.

우리나라의 전통 그림자극으로 '만석중놀이[曼碩僧戱·亡釋僧戱]' 혹은 '파일놀이'라는 것이 있다. 『경도잡지京都雜志』에 "연극에는 산극山劇과 야극野劇의 두 부가 있으며 이것은 나례도감에 소속되어 있다. 산극은 널빤지를 치고 장막으로 이것을 가리고 사자와 호랑이[獅虎], 만석曼碩, 승무僧舞 등을 상연한다. 만석은 고려 말에 있었던 중의 이름이다."라는 내용이 있다. 또한 인도에서는 오늘날까지 '손가락 예술(finger art)'라 하여 전문적인 수련을 쌓은 전문가에 의해, 단순히 모양 만들기에서 벗어나 예술적 경지에 이른 경우도 있고, 서양에서도 이와 비슷한 행위 예술이 널리 행해지고 있다.

아주 옛날 단순한 모양 만들기에서 시작하여 예술까지 발전한 이 놀이는 놀이와 예술을 오가며 오늘날까지 이어지고 있다. 촛불이나 OHP, 슬라이드 환등기는 광원, 스크린 또는 벽은 그림자가 생기는 곳이다. 주위가 어두우면 더 선명하므로 되도록 주변의 빛을 차단하는 것이 중요하다. 한 손 또는 두 손으로 여러 가지 모양의 그림자를 만들어 본다. 처음에는 나름대로 만들고 이름을 붙여 본 다음 어느 정도 익숙해지면 만든 형태가 무엇인지 맞추거나 지정한 동물이나 물건을 누가 더 잘 만드는가를 겨루기도 한다. 주위의 나무나 접시 등 간단한 도구를 이용해 손으로 표현하지 못하는 부분까지 나타낼 수도 있다. 어느 정도 숙달되면 간단한 그림자 연극을 해 볼 수 있다.

특징 및 의의 서양에서는 어둠을 혼돈(Chaos) 또는 악惡(Evil, 또는 마귀魔鬼)한 기운이라 해서 기피했고, 태양을 숭배한 이집트 왕은 파라오, 즉 '태양의 아들'로 불렸다. 그러나 동양은 어둠을 밝히는 달을 숭배하여 달과 관련된 놀이나 풍속이 많다. 동양에서 양력(태양력)보다 음력(달력) 사용이 더 보편적인 것이 좋은 예이다.

요즘은 전깃불이 어둠뿐 아니라 그림자까지 삼켜버렸다. 그래서 아이들은 어둠에 대해 포근함보다 두려움, 공포를 느낀다. 날씨가 흐려 어두워지면 무섭다고 호들갑이고 시골에 가면 밤에는 아예 밖으로 나가려 하지 않는다. 이런 상황에서 그림자놀이는 문화 전통을 회복하는 계기가 되며 잃어버린 감각을 되찾는 매개로 유용하다.

참고문헌 아이들 민속놀이 100가지(김종만, 우리교육, 1993), 우리나라 민속놀이(심우성, 동문선, 1996), 전래놀이 101가지(이상호, 사계절, 1999), 한국세시풍속기(강무학, 집문당, 1995).

필자 이상호(李相昊)

기세배
旗歲拜

정의 음력 정월대보름에 서열을 맺은 마을이 특정 장소에 모여 서열이 높은 마을기에 마을기를 숙여 세배 올리는 민속놀이.

역사 기세배라는 명칭의 유래는 문헌 기록과 기의 제작 연대 및 현지인의 증언을 토대로 추정될 수 있다. 현재까지 문헌에 나타난 기세배의 명칭이 확인되는 최초의 자료는 일제강점기 간행물 『신동아新東亞』 '함열의 기쟁' 부분에 "咸悅의 正月 上元 風俗에 洞里끼리 旗歲拜를 서로 먼저 받으려다가 惹起하는……"이라는 내용이다. 여기서 기세배는 정초에 마을기를 내려뜨리는 것이 정초 세배와 닮아 불린 것으로 판단된다. 그리고 비슷한 시기에 출판된 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』(1941)에 의하면 전라북도 군산 지역도 정월 보름에 '농기들이 상호 인사로 예를 표한다.'라고 하며, 용어는 '기영旗迎'으로 소개되어 있다. 하지만 '순위 다툼에서 싸움이 많이 일어나기 때문에 지금은 폐지되었다.'라고 하여 그 내용을 정확히 확인하기는 어렵다.

이후 관련 내용이 없다가 1970년 익산 지역 민속 조사 과정에서 이 용어가 언급되는데, 당시 조사자 최길성은 송석하의 기고문에 언급된 내용을 토대로 "기세배가 중심 민속이고 그로 말미암아 일어나는 '기싸움'이나 '농기 뺏기'는 부수적으로 야기되는 민속"이라고 하였다. 그는 이 민속이 익산 금마 지역 주민들의 증언과 함께 놀이의 보존성이 양호한 점 등을 들어 '기세배'라는 용어를 사용할 것을 주장하였다.

내용 기세배의 대표적인 전승 지역은 전북 익산 금마 지역으로 알려져 있다. 기세배 놀이에 관한 내용은 1936년 송석하의 글에 나오는 익산 함열과 더불어 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에 기록된 군산와 부안 등 전북을 중심으로 나타나고 있다. 이 가운데 군산은 폐지되었다고 기록되어 있고, 부안은 이후 전승 내용이 확인되지 않는다.

1970년 당시 문화공보부 문화재관리국에서 전북 지역을 대상으로 중요 민속 자료를 조사하면서 익산 금마면 기세배의 전승 내용을 확인하게 된다. 당시 조사는 기세배 전승 현장과 현지 제보자의 증언을 종합하여 진행되었다. 앞서 문헌 자료에 의하면 함열, 왕궁 등에도 기세배가 있었다고 하나 왕궁과 함열 지역보다는 금마 기세배가 원형을 잘 보존하고 있는 것으로 보고된다. 당시에는 "종합적이고 대규모이며 형태의 특수성이 마한의 제천 의식과 흡사하게 전승되고 있는 것은 익산 지방의 기세배"라고 강조하고 있다.

기세배의 기원은 마한, 백제 고도라는 전승 지역의 역사적 환경을 배경으로 제천 의식과 군제 유풍 기원설과 정읍 최씨 형제 유래설이 내려오지만 정확히 알 수 없다. 어떻든 현지에서는 매년 정월 보름날에 금마소재 맏형마을이 상대上大마을을 비롯하여 서열이 다른 열두 개 마을이 모여 기세배를 진행했다. 이 행사에 앞서 정월 초사흗날부터 참여 마을은 마을별로 농악대들이 풍물을 치며 가가호호 방문하여 재액초복除厄招福을 기원하는 지신밟기를 했다. 이때 걸립된 금품은 마을 공동체 비용으로 쓰이고 기세배 행사 비용으로도 충당되었다.

이 지역 기세배는 열두 개 마을이 참여한 것으로 구전되고 있었으나 80여 년 전부터 네 개 마을이 불참한 것으로 조사되었다. 1970년 조사 당시에는 금마면 대장리 상대, 옥동, 향교골, 누니, 서변, 구정리, 건지리, 신촌 등 여덟 개 마을이 참가하여 대장리 상대 마을 앞 옥룡천에서 진행되었다. 당시 행사는 예정되었던 정월 보름날 비가 내려 거행되지 못하고, 비가 개인 정월 열엿새 날 여섯 개 마을이 참여하여 오전 10시부터 오후 3시까지 진행되었다. 행사 책임자는 마을 두레의 좌상이, 총각좌상·유사 등이 실무를 맡았다. 주요 구성원은 좌상 1명, 공원公員 1명, 총각좌상 1명, 조수머슴 1명, 베루(두레의 일거리를 관장하는 자) 1명, 기받이旗手 2명, 기수보조旗手隨員 4명, 사령[令旗手] 2명, 꽃나부[舞童] 2명, 꽃나부받이壯丁 2명, 농악재비(쇠2, 징1, 장구1, 북1, 소고3) 8명 등으로 총 25명 규모였다.

기세배는 걸립乞粒—소동기모임[集合]—농기행차農旗行次—기제사旗祭祠—기세배[軍禮]—농악놀이 총 여섯 가지의 절차로 구분된다. 걸립은 사전에 이루어지기 때문에 진행되지 않았고, 행사는 대형의 농기모양을 한 작


충남 공주


전북 남원

기세배 | 국립민속박물관

은 소동기小童旗, 小洞旗를 든 기수들이 두 번째 서열을 가진 옥동마을에 같이 모이는 것에서 시작된다. 소동기 모임은 행사 당일 이른 아침 참여 마을 소동기들이 옥동 마을에 모인다. 먼저 소동기 일행은 서열이 가장 낮은 마을인 신촌마을을 찾아간다. 신촌마을 사람들은 풍물을 치며 기를 앞세우고 소동기 일행을 맞이한다. 서열이 낮은 마을부터 방문하여 최종적으로 맏형인 마을에 도착한다. 맏형인 상대마을은 농악을 치며 일행들을 행사 장소로 인도하고, 마을들은 방위별로 지정된 곳에 자리를 잡는다. 기제사는 본래 마을별로 보름 전날 밤이나 당일 새벽 마을 당산에서 지내는데, 행사 당일은 교정에서 진행되었다.

신촌마을 풍물 소리에 각 마을 소동기들이 행사장 내를 돌아 맏형 마을인 상대마을 농기 앞으로 가면서부터 기세배 예비 절차를 시작한다. 상대마을기는 꽃나비를 앞세우고 풍물을 치며 좌상, 공원, 사령, 농악대 등의 순으로 등장한다. 장내에 들어선 마을 사람들은 풍물소 리에 맞춰 흥겹게 행진하는 가운데, 꽃나비와 기잡이들이 놀이를 펼친 후 장내를 돌아 지정된 자리에 좌정하며 기를 세운다. 이윽고 맏형 마을 좌상이 '기세배요.'라고 외치면서 본격적인 기세배가 시작된다. 맏형 마을 좌상의 소리를 들은 두 번째 서열인 옥동마을기가 먼저 기를 내려뜨려 세배를 하고, 상대마을기가 다시 숙여 답례를 두 번 한 후, 마지막은 맞절을 하여 총 삼배를 한다. 이렇게 세배가 끝나면 옥동마을기는 맏형 마을 곁에 서서 다음에 이어지는 서열이 낮은 마을로부터 세배를 받으며 같은 형식으로 마지막 신촌마을까지 기세배를 받는다. 기세배를 하는 과정에는 마을 사람들이 기를 더 굽히라는 소리를 지르면서 서로 옥신각신 하기도 한다. 마지막 마을까지 기세배를 마치면 두 번째 서열 마을 총각좌상이 "기세배 끝이요." 또는 "군례 끝이요."라고 크게 외치며 기세배가 마쳤음을 선언한다. 이어서 마을별로 농악 소리에 맞춰 흥겨운 놀이 마당이 펼쳐지고, 마을 기잡이들이 놀이를 뽐내면 함께 어우러지다가 막내 마을인 신촌마을부터 각자 마을을 돌아가면서 끝을 맺는다.

최초 조사 보고 이후 1984년 전국민속예술경연대회 참가를 계기로 기세배의 내용은 기제旗祭—영행인솔迎行引率—당산굿—마당놀이—기세배旗歲拜—기旗놀이—군무群舞 순으로 다시 정리되었다. 익산 기세배는 1995년 '익산기세배보존회'를 결성하여 2000년 전라북도 무형문화재 제25호로 지정되었다.

지역사례 기세배는 7월 백중 무렵의 농기 의례와 형식면에서 유사하지만 정초 정월대보름에 이루어지는 점이 다르다. 규모에 따라 두 마을 이상 20여 개 마을까지도 어우러지는데, 전북 익산·완주·군산·부안, 경북 문경 등 한반도 서쪽 지역에 집중 분포하고 있다. 두 마을 형태는 한 마을과 이웃하는 마을 사이에 마을 연원이나 그 밖의 여러 이유로 형제 또는 부부 등을 불리며 기세배가 이루어진다. 또한 여러 마을 형태는 여러 마을이 참여하는 만큼 서열 관계가 정교하다.

두 마을이 전개될 때는 마을 연원이 길고 짧음에 따라 형님[先生]과 아우 마을 관계일 때 전개된다. 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에 언급된 전북 부안 지역의 경우, "행진 도중 선생기先生旗를 만나면 겸손하고 정중하게 예를 표하는 일이 보통"이라고 하여 두 마을 간 서열을 언급하고 있다. 한편 두 마을이 형과 아우 서열이 아닌 혼례 관계로 기세배가 전개되기도 한다. 충남 공주 탄천면 소라실마을은 마을 안에서 동·서편 기가 각각 남과 여를 상징하는 기가 되어 혼례를 치르듯 절을 재배, 4배하는 혼인 의례를 갖춘다.

여러 마을이 참여하는 경우는 마을의 서열을 세분하거나 한 마을의 경제적 또는 지위를 인정하여 예를 갖추는 형식을 취하는 경우가 있다. 이 대표적인 예가 익산 금마 기세배다. 한편 완주 봉동의 기세배는 마을기의 제작 연대로 서열을 나누어 전개된다. 이곳은 마을기 제작 연대가 가장 오래된 전라북도 장수 산서면 쌍계리가 맏형 마을이다. 이들 10여 개 형제 마을이 세배를 하기 위해서 정월 보름날 쌍계리에 모인다. 이 기세배는 며칠간 계속된다.

이와 달리 경북 문경 모산굴 기세배는 정월 열 엿새 날 성저 마을 모산굴 위령제에 참가하는 여러 마을이 기를 앞세우고 이 마을을 방문하여 모산굴 입구에 서 있는 마을기에 세배 한다. 이 놀이는 '기세배', '성밑 굴빌기', '귀신 달구기', '기싸움', '모산굴별신놀이' 등의 이름으로 전승되어 오던 것을 조사 기관이 성격과 양상을 고려하여 '문경 모산굴 기세배'로 통칭하게 되었다.

놀이의 기원은 임진왜란 당시 왜군에게 모산굴에 피신했던 마을 사람들이 죽은 이후 마을에 흉사가 많아지자, 위령제를 지내자 마을이 편안하게 된 영험을 보게 된 것이 계기였다. 이곳에서는 놀이를 전개한 시기는 알 수 없으나 정월 열 엿새 날 성저마을을 중심으로 주변 10개 마을에서 20여개 정도 마을까지 모산굴 입구에 모여 기세배 의례가 전개되었다.

특징 및 의의 이 놀이는 마을 공동체를 표상하는 마을의 기로 서열 관계에 있는 상대 마을기에 기를 숙여 인사하는 것처럼 예를 갖추는 민속 문화이다. 기세배는 7월 백중 무렵 두레권 지역의 농기의례 양식과 내용적 유사성이 있으며, 정월대보름에 행해지는 시기적 변별성을 가진다. 주로 두레 활동이 활발한 지역에서 두레꾼들을 중심으로 전개되며, 마을 구성원들과 여러 마을이 함께 참여하는 대동놀이이다. 기세배 진행 과정에는 기싸움이 병행될 수 있다.

놀이 과정에서 마을 구성원들은 내적으로는 다른 마을과 구별되는 정체성과 일체감을 형성하고, 외적으로는 다른 마을과는 협동과 연대를 강화시킨다.

참고문헌 신동아(송석하, 동아일보사, 1936), 조선의 향토오락(村山智順, 조선총독부, 1941), 공동체의 표상으로서 마을기의 형상과 의미(김선태, 안동대학교 박사학위논문, 2013), 두레연구(주강현, 경희대학교 박사학위논문, 1995), 완주군지(완주군지편찬위원회, 1996). 중요민속자료조사보고서(최길성, 문화공보부 문화재관리국, 1970), 한국민속종합조사보고서-전라북도(양재연, 문화공보부 문화재관리국, 1971), 소라실 장승제(임형진, 민속학연구1, 안동대학교 민속학회, 1989).

필자 김선태(金善泰)

기지시 줄다리기

정의 지네 형국의 지기地氣에서 오는 액厄을 퇴치하기 위해 지네모양의 줄을 만들어 수만 명의 시장 사람들을 끌어 모아 행해오던 상인민속놀이로, 1백여 *m*의 암줄과 수줄을 연결하여 수상수하水上水下로 편을 나눠 승패를 가르는 놀이.

역사 기지시 줄다리기의 기원은 알 수 없다. 다만 이우영은 『기지시 줄다리기』에서 "기지시 줄다리기가

언제부터 시작되었는지 확실한 기록이나 고증은 없고 지금부터 약 4백여 년 전부터 시행되었다고 전설로만 내려오고 있다."고 기록하고 있고, 김기호는 〈틀무시 유래〉에서 "1909년(단기 4242) 여섯 집 마당(에서) 심심해서 사나기(사내끼) 주서다가(주어다가) 동아 꼬아서(동아바를 틀어서) 장양삼아(장난삼아) 시작하였다."고 기록하고 있다. 하지만 1842년 저술된 서유구의 『임원경제지林園經濟志』「예규지倪圭志」에 기지시장명과 거래품목, 장날이 기록되어 있어 줄다리기의 기원도 기지시장과 함께 500여 년으로 추정하고 있다. 하지만 1917년 발간한 『신구대조 조선전도부군면리동명칭일람상新旧對照 朝鮮全道府郡面里洞名稱一覽上』에 행정리로써 기지시機池市가 처음 등장하고 있어 산 능선에 위치한 기지시리에 보부상들이 언제부터 얼마만큼 거주하였는지 알 수가 없어 시원이 그리 오래되었다고 보기 어렵다. 현재 파악되는 줄다리기 행사를 김기호의 증언으로 살펴보면 1909년 장터(바깥틀못시) 여섯 집 마당(산 능선)에서 시작하였는데, 이곳에서 두 차례, 평상재에서 두 차례, 일제강점기인 1936년, 1938년, 1941년에 각각 진행되었고, 광복 후인 1960년대 1960년, 1963년, 1966년, 1968년 등과 1971년, 1974년 등 총 13번을 기록하고 있다. 1973년 충청남도 민속문화재 제35호로 지정되면서 기지시 줄다리기 보존회에서 1976년, 1979년, 1982년 줄을 다렸고, 1982년 6월 1일 중요무형문화재 제75호로 지정되었으며, 1984년, 1987년, 1990년, 1993년, 1995년, 1998년, 2001년, 2006년, 2009년 등 매 윤년마다 줄다리기를 행해왔고 2014년부터는 매년 대제 행사로 줄다리기를 행하고 있으며, 2015년 유네스코 무형문화유산으로 등재되었다. 이중 1909년, 1935년, 1936년, 1938년, 1941년까지는 기지시 줄다리기를 '줄난장'이라 기록하고 있어 장터에서 장날 수많은 사람들이 줄을 당겼음을 알 수 있다.

또한 어떤 원인에서 줄다리기가 시작되었는지 줄다리기의 정확한 기록이 없어 잘 알 수 없지만 구자성의 『기지시 줄다리기에 얽힌 전설』과, 최문휘의 『충남 전설집』「기지시 줄다리기」에 기지시는 지네형국으로 천년 묵은 지네 심술 때문에 재난이 들어 지네모양의 밧줄을 만들어 매 윤년마다 줄을 다려 사람들이 지네혈을 밟아 지네 허리를 늘여 놓으므로 지네가 힘을 쓰지 못하게 하였다는 기록과, 1936년 일제가 문화정책을 펴면서 우리나라의 풍습을 조사하여 보고한 무라야마 지준의 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』 당진군편 줄다리기항에 "이 밧줄을 당기면 그 해에는 병이 걸리지 않는다는 전설에서 유래한다."고 기록하고 있어 액厄을 방비하기 위해 다른 지역 줄다리기와 다르게 산 능선이나 고갯마루 등에서 행하였던 것으로 보인다.

줄다리기 주체는 기지 시장에서 기원하였기에 상인들(보부상)이었고, 줄다리기장은 김기호의 주장처럼 지네형국에서 오는 액을 퇴치하기 위해 산 능선 위의 시장 마당에서 장난삼아 시작되었고, 시장이 점차 번창하면서 상인들의 상술과 맞물려 장소를 옮겨 가며 줄을 다렸던 것으로 보인다. 그러나 기지시 줄다리기가 문화재로 지정되면서 줄다리기의 주체와 줄다리기 목적이 바뀌면서 줄다리기 줄을 용으로 보고, 풍농을 기원하는 것으로 해석하여 홍척동 앞 보리밭에서 놀이되었다. 그 이후 국민적인 호응을 바탕으로 2013년부터는 기지시리 남쪽에 기지시 줄다리기박물관과 줄다리기장이 건설되어 그곳에서 줄다리기 행사가 이루어지고 있다.

줄다리기 하는 날은 매 윤년 음력 2월말부터 3월초 손損이 없는 날로 양력으로 1960년도의 경우 3월 26일부터 28일까지 3일간 하였다.

내용 줄다리기 행사는 줄을 다리는 날 한 달 전부터 줄을 꼬기 시작해 그 줄을 줄다리기장으로 옮겨 가서 줄을 다렸다. 줄다리기 줄은 기술자 15명이 볏짚 3천 못(지금 짚단 6천 못 가량)을 사용하여 꼬는데 둘레 3*m*, 길이 120~130*m*정도가 되었다. 먼저 볏짚 30개 정도로 작은 동아바를 꼬고, 그 줄 50가닥을 모아 중간 줄을 만들며, 그 50가닥 줄 셋을 돌려 원줄 150가닥을 만들었다. 이런 두 줄이 수상, 수하 원줄이 되고 그 원줄에 30가닥짜리 젖줄 40~60*m* 세 가닥을 원줄 세 곳에 반을 접어달아 6개의 줄을 만든다. 그리고 이 30가닥짜리 젖줄 6개에 10여 *m*의 15가닥 줄을 각 젖줄마다 5개씩 총 30줄을 달아 완성하는데, 줄 머리는 숫줄은 접고, 암줄은 둥글게 원을 만들어 총 300가닥이 되어 두 아름(지름이 1.8*m*)정도 되었다. 이렇게 만든 암줄과 숫줄을 연결하면 지네 모양이 형성되었다.


길놀이


암줄과 숫줄


당제


줄다리기 준비


줄다리기


줄끊기

기지시 줄다리기 | 충남 당진 | 2015 | 국립민속박물관

줄 만드는 과정은 짚 30개 정도씩 동아바 300가닥을 150여m씩 꼬아 줄드리기–줄 엮기–줄 말기–목줄 만들기–젓줄 매기–꽁지줄 만들기 순으로 진행하는데 여기에 줄틀을 사용하였다. 50가닥의 줄 세 가닥을 줄틀에 넣어 150가닥짜리 원줄을 만들고 이렇게 만들어진 줄을 농악대와 함께 수백 명이 밀고 끌어 줄다리기장으로 옮겼다. 숫줄은 먼저 물위 사람들이 운반하기 시작하고 이를 따라서 물아래 사람들이 암줄을 끌고 그 뒤를 따른다. 이렇게 줄다리기장에 도착하면 머리를 돌려 암수 두 줄을 끼워 비녀장으로 결합시키고 그 줄을 펼친다. 그런 다음 수많은 사람들이 구름떼처럼 달려들어 줄을 다리기 시작하는데, 수만 명이 약 5분간 당겨 2~3m정도 끌려가면 승패가 판가름된다. 줄다리기에서 이긴 마을 중 한 마을을 추첨해 1등에게 황우 1두를 주고, 2등부터 5등까지는 상금과 농기를 주었다. 1936년의 경우 농기는 물아래가 50개, 물위가 46개였다. 송악면과 송산면 전체 마을, 당진읍 시곡리, 순성면 갈산리·옥호리, 합덕읍 소소리, 우강면 창리, 신평면 거산리·초대리·남산리·금천리·한정리가 참여하였다. 1960년도에는 농기가 96개, 송악면 일원 송산면 일원, 당진읍 시곡리, 순성면 옥호리, 우강면 창리, 신평면 거산리 등의 두레가 참여하였다.

기지시機池市는 '틀못이'에서 유래된 지명으로 틀못이가 틀모시, 틀무시로 음운변화하여 '틀'은 논틀, 밭틀과 같은 둑을 의미하고, '못'은 물이 좋은 샘을 의미한다. '이'는 장소를 의미하여 정리하면 '기지시機池市'는 산 능선 아래 좋은 샘이 있는 장소를 의미한다.

이런 기지시의 '기機'를 베틀로 잘못 뜻풀이하여 베틀과 관련된 옥녀직금형玉女織金形으로 지형을 해석하고 '홍척동'이나 '북당골' 같은 지명을 새로 만들어 옥녀가 베를 짜서 마전하는 형국으로 줄을 다린다고 하였고, 줄을 용龍으로 보아 보리밭을 만들어 그곳에서 줄다리기를 행하기도 하였다.

하지만 기지시는 면천군沔川郡의 중심으로 풍수지리상 면천군은 지네 형국 지세였다. 군의 중심지인 기지시가 지네 형국의 중심이었기에 지기를 누르기 위해 산중에 시장을 입지시켜 사람들이 많이 모이게 하여 지네발 형국을 사람의 발로 밟아 누르는 유감주술類感呪術적인 행위였다. 다시 말해 면천군에 닥치는 재액을 막기 위해 기지시에 장을 세워 지네 형국에서 오는 액을 막고자 지네모양의 줄을 만들어 줄을 당겼다. 이는 지네 머리인 면천군의 주산主山인 몽산蒙山에서 산세가 내려와 기지시에서 여섯 갈래로 갈라지는데, 그 허리 부분과 그 꼬리에 해당되는 중흥리에 장이 번창하자 면천군의 도사령들이 나서 중흥리장을 폐하고 기지시장으로 이주시켰다는 증언과 같은 행위를 통해 알 수 있다. 또한 1872년 면천군지도의 모양과 기지시장의 입지가 '기지시시장재산협機池市場在山脅'이라는 기록을 통해 기지시 지형이 지네 형국의 중심지임을 알 수 있다. 기지시는 면천군청에서 한진까지 80리길의 그 중간 지점의 산 능선 위에 있다.

기지시 민간신앙행사는 원래 기지시 줄다리기와 한 짝으로 행해졌던 것이 아니었다. 산신제는 보통 음력 정월 5일 안쪽으로 행했고 기지시 줄다리기는 음력으로 2월 말에서 3월 초 날씨가 따뜻해지는 봄철에 행하였다. 국수당 당제는 산신제로 산신을 모셨던 것을 국수당 신앙으로 행해지고 있고 유교와 무교가 습합된 형태에서 유불선이 습합된 형식으로 3교가 따로따로 제의를 갖고 있다. 용왕제는 우왕제 또는 샘제라고 불렀고 제의장은 샘건너 샘과 안틀무시 샘인 대동샘으로 때 평상재 근처 급수장에서 제의를 갖기도 하였으나 대동샘이 복원되면서 물이 나는 곳에서 물이 많이 나게 해달라고 용왕신께 비는 제의를 유불선 3합으로 제의를 갖고 있다. 또한 기지시는 상인마을로 서낭을 중시해서 기지시에 세 곳, 그리고 면천군에서 기지시를 오는 산 능선을 따라 40리 길에 열두 서낭이 있었다. 그러나 현재 서낭당은 다 훼손되어 없고 장승이 1984년부터 오방신五方神으로 세워졌으나 지금은 찾아볼 수 없다. 그 외 마전굿이 있다. 마전굿은 싸전 앞에서 농사가 풍년들어 쌀이 시장으로 많이 유입되길 비는 굿 제의이다.

특징 및 의의 기지시 줄다리기는 농민들이 풍농을 위한 농경민속으로써의 기능보다는 상인들이 시장의 번영을 위해 상술이 합세한 상인민속이다. 기지시는 풍수지리상으로 면천군의 중심지로 남북 80리에 펼쳐있는 지네 형국의 중심지 산 능선에서 지기地氣를 누르기 위해 산중에 시장을 입지시켜 사람들을 끌어 모아 재액災厄할 수 있도록 면천군도 관여하였던 줄다리기로 언양의 줄다리기, 청도 화양의 줄당기기, 삼척의 줄당기기와 같이 집단의 결집된 힘을 과시하여 지네의 힘을 빼고 사람의 발로 솟구쳐 있는 지네 형국의 지세를 누르는 재액구축형災厄拘縮型 줄다리기라고 할 수 있다.

참고문헌 林園經濟志, 국민속문화론(임동권, 집문당, 1989), 기지시줄다리기(이우영, 집문당, 1986), 기지시줄다리기에 얽힌 전설(구자성, 내포문화3, 상록인쇄사, 1991), 기지시줄다리기의 재조명(이인화, 고고와 민속, 한남대학교 박물관, 2000), 당진의 민간신앙(이인화, 당진문화원, 1996), 당진의 옛지도(김추윤, 당진문화원, 1997), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992), 중요무형문화재 75호 기지시줄다리기의 유래 재검토(이인화, 실천민속학연구13, 실천민속학회, 2009), 충남전설집(최문휘, 명문사, 1986).

필자 이인화(李仁和)

기차놀이

정의 새끼줄이나 긴 줄을 이용해 기차를 만들어 그 안에 타고 이곳저곳을 돌아다니며 기차 탄 흉내를 내는 놀이.

내용 신기한 것을 따라 해 보려고 하는 아이들의 마음에서 생긴 놀이로 가마타기나 말타기와 같은 맥락에서 만들어진 놀이이다. 구한말 기차가 들어오게 되고 이를 모방하여 자연스레 만들어지고 널리 행해졌다. 우리나라에 기차가 처음 들어온 것은 1899년 9월 노량진과 제물포를 잇는 경인선이 만들어지면서이다. 그 이듬해 한강철교가 놓여 경인선이 완공되고 이어 1905년 경부선, 1906년 서울과 신의주를 잇는 경의선, 1914년 경원(산)선과 호남선이 개통됨으로써 기차가 전국 구석구석을 누비게 된다. 따라서 기차는 구한말부터 일제강점기 중반까지 사람들의 관심 대상이었다. 아이들은 이 놀이와 유사한 꼬리따기(꼬리잡기)에 재미를 느끼던 터라 기차의 모습을 흉내 내면서 하나의 놀이로 정착된다. 따라서 구체적인 시작은 오래지 않고 일제강점기로 추정된다.



기차놀이 | 이억영 | 국립민속박물관

『한국민속종합조사보고서』에 보면 충청북도 지방에서 행해지는 기차놀이가 간단히 소개되고 있는데 내용이 다음과 같다.

> 5~6세 되는 어린아이 대여섯이 짝을 지어 새끼 양끝을 매어 그 속에 일렬로 늘어서서 '뛰뛰 칙칙 폭폭' 하면서 '여기는 서울입니다. 내릴 손님은 빨리 내려 주십시오.' 하고 외치며 머물렀다 또 떠나곤 한다.

그 밖에 최상수에 의해 1962년에 정리된 『경기도지』에는 놀이 방법까지 자세히 소개되어 있는데 '놀이 인원이 3인에서 수십 명'이라 한 것을 보면 어린아이뿐 아니라 꽤 큰 아이들도 함께 놀았던 것 같다. 1994년 발간된 『금산의 민속놀이』에 실린 것을 보면 근래까지 이어진 놀이임을 알 수 있다.

새끼줄이나 빨래줄, 줄넘기 줄을 이은 것으로 길게 타원형을 만든다. 술래는 없고 가위바위보로 이긴 사람이 기관사(운전사)가 되고, 이후 기관사 역할은 차례로 한다. 기차를 타는 요령은 기관사가 새끼줄을 배꼽 부분에 걸치고 양손으로 줄을 잡고 있으면 나머지 아이들도 한 사람씩 그 안으로 들어와서 줄만 잡고 있으면 된다. 그러면 가장 늦게 타는 아이는 줄이 팽팽하게 되도록 등에 줄을 걸친다. 이때 너무 촘촘히 타면 걷기가 불편하여 넘어지므로 약간의 간격을 둔다. 준비가 되면 앞으로 가고 나머지는 줄이 팽팽해지도록 양손으로 줄을 잡고 "칙칙 폭폭 칙칙 폭폭 빽" 하고 소리를 내면서 따라 간다. 이 놀이는 온 동네가 놀이터가 된다. 골목 구석구석에 실제 정거장처럼 서울, 대전, 대구, 부산, 광주 등 정거장을 만들어 놓고 이리 저리 골목을 누비다가 기관사가 정거장에 서서 "~역 입니다. 내리실 분 내리세요."라고 하

면 손님이 내리는 것처럼 한두 사람 내린다. 각 지점을 돌아 출발점에 다다르면 다시 기관사를 뽑아 위와 같이 되풀이한다.

특징 및 의의 단순한 이 놀이가 아이들에게 끊이지 않고 이어져 오늘날까지 행해지는 것을 보면 나름대로 재미가 있기 때문이다. 즉 줄이라는 매개로 여럿을 묶어 함께 이동하며 느끼는 재미이다. 이런 일은 일상에서 일어나지 않는다. 작은 변화에 재미를 느끼는 어린아이들에게 기차놀이는 충분히 그 욕구를 충족시켜 준다.

참고문헌 경기도지(경기도지 편찬위원회, 1962), 금산의 민속놀이(강성복, 금산문화원, 1994), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992), 한국민속종합조사보고서 1~13(문화공보부 문화재관리국, 1969~1982).

필자 이상호(李相昊)

길쌈놀이

정의 여성들이 길쌈 노동을 집단적으로 하면서 놀았던 놀이.

내용 길쌈놀이는 부녀자들이 음력 7월부터 8월 추석秋夕에 이르는 동안 공동으로 길쌈을 하면서 혹은 길쌈을 끝낸 다음에 옛날이야기와 담소·가무를 즐기거나, 편을 갈라서 경쟁하고 승부를 가리며 놀았던 풍습으로부터 유래한다. 두레삼, 길쌈두레, 공동적마共同績麻, 둘게(삼둘게 등)라고도 부른다. 특히 경상도 지역에서는 서사 민요로서의 독특한 장르를 지니는 민요들이 다수 보고된 바 있어 집단 노동을 기반으로 한 여성들의 예술과 놀이의 전승 주체로서 성격을 잘 보여 주고 있다. 길쌈을 공동으로 하는 전통은 매우 오래되었다. 『삼국사기三國史記』 권1 「신라본기新羅本紀」1 유리이사금儒理尼師今 9월조에는 당시의 길쌈놀이에 대하여 다음과 같이 기록하고 있다. "왕은 육부六部를 정한 후, 이를 두 부분으로 나누고, 왕녀 두 사람으로 하여금 각각 부내部內의 여자를 거느려 편을 짜고 패를 나누어 추칠월秋七月 16일부터 날마다 일찍이 큰 부部의 마당에 모여 길쌈을 시작하여 을야乙夜(밤 10시경)에 끝내게 하고, 8월 15일에 이르러 그 공의 다소를 심사하여 지는 편은 주식酒食을 장만하여 이긴 편에게 사례한다. 이어서 가무歌舞와 백희百戲가 벌어졌으니 이를 가배嘉俳라고 한다. 이때 진 편의 한 여자가 일어나 춤추며 탄식하기를 회소회소會蘇會蘇라 하여 그 음조가 슬프고 아름답거늘 후인後人이 그 소리로 인하여 노래를 지어 이름을 회소곡會蘇曲이라 했다."라는 것이다. 이를 통해 이미 신라에서는 가배, 곧 추석 한가위에 길쌈놀이를 했음을 알 수 있다. 이때 불린 회소곡도 길쌈과 관련된 민요일 가능성이 있다. 그런데 16세기 초반에 간행된 『신증동국여지승람新增東國輿地勝覽』 권21 경주부 풍속조慶州部風俗條에는 『삼국사기』의 '가배'를 그대로 인용하면서 마지막에 '국속지금행지國俗至今行之'라 하여, 추석의 길쌈놀이가 국속國俗으로서 당대에도 여전히 지속되고 있었음을 기록하고 있다. 그리고 홍석모洪錫謨는 이 기사를 19세기 『동국세시기東國歲時記』 추석秋夕조에서 동일하게 재인용하였다. 20세기 초엽에 송석하宋錫夏는 경북 경주慶州와 그 인근 지역에서도 두레 길쌈이라는 적마績麻 작업 제도가 전승된다고 하였다.

길쌈이란 각종 섬유 재료에서 실을 뽑고 이를 가공하여 삼베, 모시, 명주, 무명 같은 피륙을 짜는 일련의 수공업 작업을 일컫는다. 그 과정은 매우 복잡하여 지방에 따라 또는 옷감의 종류에 따라 직조織造의 시기와 규모가 다르다. 그러나 길쌈을 하는 과정에서 집단으로 모여 놀이를 하는 점은 공통적이다. 특히 충청도, 전라도, 경상도의 삼남 지방에서는 대개 음력 7월부터 8월 추석에 걸쳐 온 마을의 부녀자들이 두레와 같은 공동체를 조직하고 길쌈을 하였다. 길쌈 과정은 매우 까다롭다. 삼베는 재배–거두기–삼 삶기–껍질 벗기기–삼 째기–실 삼기–삼 띄우기–베 날기–베매기–베 짜기 등을 거쳐야 한다. 모시는 재배–수확하기–껍질 벗기기–모시올 쪼개기–모시 삼기–모시 날기–모시 매기–모시 짜기 등을 거친다. 명주는 누에치기–실뽑기–실 내리기–명주 매기–명주 짜기 등의 절차를, 무명은 재배–수확–씨앗기–솜타기–고치 말기–실잣기–무명 날기–무명 매기–무명 짜기 등의 절차를 거친다. 공동 길쌈은 지방에 따라 또는 길쌈 재료에 따라 조직하는 시기와 규모 등이 달랐으나, 이를 진행하는 과정에서 집단적으로 모여 유쾌한 놀이를 하는 일은 거의 공통적이었다. 길쌈을 해야 하는 마을 부녀자들은 길쌈두레를 조직하여 매일 저녁 길쌈두레에 가입한 부녀자들의 집을 차례로 돌면서 공동으로 길쌈을 해 준다. 이렇게 번갈아서 둘레둘레 돌아가면서 삼을 삼아 준다고 하여 '두레삼(공동 또는 협동마적協同麻績)' 또는 '두루삼', '둘게삼'이라고 한다. 만일 길쌈두레로 길쌈을 하지 않고, 개인이 혼자서 하면 힘이 들기도 하겠지만 시일이 오래 걸려서 매우 비효율적인 노동이 된다. 그러나 두레삼으로 길쌈을 하면 짧은 시간에 많은 작업량을 효율적으로 해낼 수 있다.

지역에 따라 차이는 있지만, 대체로 수십 명으로 구성된 길쌈두레가 공동 작업을 할 때에는 자연스럽게 옛날이야기도 하고 담소도 즐기며 노래도 불러 가면서 지루하고 고된 반복 노동에 활력과 재미를 불어넣었다. 전라남도 지방에서는 다른 들게(길쌈두레)들 사이에 부부놀이, 귀신놀이, 전짓다리훔치기도 하며 놀았다. 경우에 따라서는 편을 갈라서 서로 경쟁을 하면서 길쌈을 하기도 하였다. 길쌈을 공동으로 하는 기간에는 항상 흥겹게 놀지만, 이를 전부 끝내고 결산을 한 다음에는 더 크게 놀았다. 특히 8월 15일 밤에는 그동안의 노고를 털어 버리기 위하여 많은 음식을 장만하고 담소와 가무로써 한껏 즐겼다. 이때 편을 두 패로 나누고 경쟁을 하여 승패를 가리고, 진 편이 이긴 편에 음식을 장만하여 대접하기도 하였다. 한편 길쌈노래를 즐겨 부르기도 하였다. 이는 부녀자들이 자신의 희로애락喜怒哀樂을 가락에 담아 노래한 것이다. 4·4조로 이루어져 있는 긴 가사에는 고부간의 갈등, 고된 노동, 근면성, 남편에 대한 애정이 주로 담겨 있다. 특히 경상도 지역에서는 서사민요로서의 독특한 민요들이 많이 불렸다.

길쌈놀이는 삼남 지방에서 특히 성행하였다. 충청남도 연기에서는 마을의 부녀자들이 뜰에 모여 편을 갈라 길쌈을 했는데 노래를 불러 가면서 일을 하였다. 추석이 되면 길쌈의 양을 심사하여 진 편에서는 음식을 장만한다. 음식이 마련되면 추석의 달 밝은 밤에 위로연을 베푼다. 전남 곡성에서는 젊은 처녀들이 7월부터 시작한 공동적마를 8월 보름에 끝내고, 각자 가져온 팥과 쌀을 거둔 것으로 반달 모양의 떡을 빚어 부모에게 먼저 드리고, 남은 것을 먹으며 밝은 달 아래 춤추며 놀았다고 한다. 이를 월병연月餠宴이라고 한다. 전북 정읍에서는 마을 부녀자들이 모여 집집마다 돌아가면서 당번 집의 삼을 공평하게 나누고 길쌈을 삼아 준다. 이때 재미있는 이야기와 흥겨운 노래를 하면서 일을 한다. 8월 추석에 떡을 해서 위로연을 베푼다. 경남에서는 백중 무렵에 친한 부녀자들끼리 품앗이로 한 집씩 돌려가며 삼을 삼는 풍속이 전역에 분포하였다. 이를 두레삼이라고 한다. 이때 주인집에서는 찐 옥수수 같은 음식으로 대접을 한다. 또 편을 나누어 어느 편이 많이 삼는지 내기를 하고, 진 편이 이긴 편에 음식을 해 준다. 경남에서는 봄에도 길쌈내기를 한다. 경북 문경에서는 삼뿐만 아니라 무명두레도 하였고, 충남 일부에서는 모시두레도 하였다. 한편 길쌈은 품앗이로도 하였다. 전남 고흥의 물레질 품앗이에는 반드시 자기의 물레를 가지고 참가하였다. 황해도와 평안도 지방에서는 주로 겨울철에 물레질을 공동으로 하였는데, 10~15명 정도의 작은 규모였다.



길쌈 | 김홍도 풍속화 | 국립중앙박물관

특징 및 의의 벼농사를 위한 남성의 공동 노동 조직인 두레와 더불어 직조를 위한 여성의 공동 노동 조직인 길쌈두레는 식생활과 의생활의 근간을 이루었던 매우 중요한 공동 노동 풍속이다. 특히, 길쌈두레와 그에 수반되는 여러 놀이, 노래에는 당대의 여성 문화가 반영되어 있다. 한편 신라의 가배와 공동적마 그리고 가무와 백희는 그 후의 길쌈두레와 일정한 차이가 있다. 그러나 7월부터 8월 15일 추석에 이르는 기간의 공동적마와 그에 수반되는 여러 길쌈놀이의 기본 형태는 오랜 세월 지속적인 모습을 보인다고 하겠다. 길쌈이 사라진 현대사회에서 길쌈놀이는 과거의 직조와 그것을 담당한 여성의 노동과 문화를 대변하는 중요한 세시 자료이다. 여성들의 길쌈놀이는 공동 작업과 함께 단조로운 노동 동작을 율동화하고 흥겹게 하면서 노동과 휴식을 서로 결합시켜 노동 생산 능률을 향상시키는 데 일정한 의의를 가졌으며, 부녀자들의 노동 생활의 아름다운 정서를 담은 놀이였다. 오늘날은 의생활에 큰 변화가 일어나면서 전래의 길쌈은 거의 하지 않고 있어 길쌈놀이도 급격히 쇠퇴했다.

참고문헌 東國歲時記, 길쌈두레의 구성과 기능(이경엽, 한국민속학 25, 한국민속학회, 1993), 길쌈문화의 전통과 두레공동체(임재해, 한국민속과 전통의 세계, 지식산업사, 1991), 한국농경세시의 연구(김택규, 영남대학교출판부, 1991).

필자 조정현(曺鼎鉉)

김포 통진 두레놀이

정의 경기도 김포 통진읍 옹정리·가현리·서암리 일대에서 행해졌던 두레를 바탕에 두고 1년 농사 과정을 재현 방식으로 구성한 민속놀이.

역사 김포의 들녘은 한강과 임진강이 하류에서 접하는 곳에 위치하여 넓은 충적 평야를 형성하여 농업이 일찍부터 발달할 수 있었다. 가현리의 경우 이탄층에서 볍씨, 좁쌀 등의 탄화 곡물이 발견됐으며, 탄화 볍씨의 경우 4,000년이 넘는 것으로 판명되어 경기도 고양 일산의 토탄층에서 발견된 볍씨와 더불어 한반도 초기 벼농사 지역으로 부각된 바 있다.

논농사 문화로서 조선 후기에 발달한 두레의 경우도 통진 지역에서 활발히 이루어졌다. 당시 김포 지역은 1모작 지대로서, 세 번에 걸쳐 김을 매는데 초벌과 두벌은 호미로, 세벌은 손으로 훔치는 것이 일반적이었다. 호미로 맬 때 두레가 필요했으며, 20~30명으로 두레를 짰다. 그 전통이 일제강점기에 일시 단절됐다가 광복 후에 다시 두레패가 조직돼 활동하기도 했다. 두레(농사반)를 마을마다 조직하여 농번기에 근근이 풍장을 울리고 논맴소리를 부르던 모습은 1960년대 중반에 이르자 대부분 소멸하고 말았다. 1960년대에 제초기가 도입되고, 1970년대에 제초제가 광범위하게 보급된 결과였다. 김매기가 주된 임무였던 두레가 더 이상 농사에서 효율적이지 않았기 때문이다.

전승이 끊긴 이 지역 두레가 다시 재조명된 것은 1980년대에 이르러서였다. '우리 것 찾기'의 일환으로 4H회와 부녀회를 중심으로 농민들이 풍물을 배우기 시작하고, 서암리의 두레소리(조남창) 등 농요 가사가 수집·정리된 결과였다. 초기에는 농요 중심으로 재조명하여 '김포 두레농요'란 이름으로 제28회 전국민속예술경연대회에 출전하기도 했다. 이후 '농요와 가락이 모두 포함되고 농사의 전 과정을 몸짓으로 표현해 내면서 전통과 해학을 담아 낼 수 있는' 용어라고 판단한 '두레놀이'를 채택함으로써 '통진 두레놀이'가 됐다. 명칭이 변화한 기저에는 소수의 풍물꾼들과 부녀회 중심의 활동에서 통진면 차원의 문화로 전환되는 노력이 담겨있 었다. 면장(강경구)과 상공(윤덕현)의 적극적인 지도와 추동력에 힘입어 농악단, 새마을지도자회, 이장단, 부녀회, 통진청년회, 자발적인 참여자 등 34개 리의 250여 명이 1년 4개월간 연습하는 과정에서 이뤄졌으며, 제38회 전국민속예술경연대회(1997)에서 대통령상을 수상함으로써 확고해졌다. 그 성과에 힘입어 다음 해에 경기도 무형문화재 제23호로 지정받았다.

내용 김포 통진 두레놀이는 김매기 중심의 두레를 1년 동안 이뤄지는 농사 전반으로 확대시켜 열두 마당으로 놀이를 구성하였다. 논을 갈고 써레질하는 모습, 볍씨를 뿌리고, 모판에서 모를 찐 다음, 직파법으로 모내기를 하고, 세 번에 걸쳐 김을 매던 두레를 재현하며, 다 자란 벼를 베어낸 다음 탈곡을 한 후 섬을 쌓는 일련의 과정을 모두 재현한 것이다. 이 과정 사이사이에 풍년을 기원하는 못자리에서의 고사 지내기, 물꼬다툼과 두레 간의 싸움 등을 삽입하여 놀이성과 해학성을 가미하였다. 경연 대회용으로 재구성하는 과정에서 입장이라는 새로운 형식이 만들어지기도 했다.

열두 거리의 구체적인 모습을 보면, 입장으로부터 첫 마당이 시작된다. 입장에서는 두레에서 사용되던 모든 깃발과 풍장패, 그리고 두레꾼들이 등장한다. 맨 앞에 영기·두레기·농상기뿐만 아니라 쌍으로 마련한 오방기, 통진읍 관할의 40여 개 마을을 대표하는 마을기가 앞선다. 이어서 상공(상쇠) 이하 풍장패 및 잡색들이 따르고, 두레꾼들이 그 뒤를 따른다. 이때 사용되는 가락은 느린삼동지—삼채—일채이다. 둘째 마당은 '논갈이 및 써레질'이다. 겨울 내내 얼었던 땅의 흘러내린 흙을 쳐올리는 '가래질'과 소에 멍에를 얹어 '쟁기질'하는 광경을 묘사한다. 논을 갈 때는 소에 써레를 달아 논바닥을 간다. 또한 못자리에 물을 퍼 올리기 위해 '용두레질'도 한다. 셋째 마당 '볍씨 뿌리기'에서는 못자리를 만들기 위해 재를 뿌리고 밀대질을 한 후, 볍씨를 뿌린다. 기계화되기 이전에는 곡우穀雨 무렵에 못자리를 했었다. 넷째 마당은 풍년 기원 '고사 지내기'이다. 못자리에 고사 상을 차린 후 고사소리를 통해 풍년 기원과 덕담을 한다. 다섯째 마당은 '모찌기'로서 두레와 논갈이 소를 앞세워 모찌기소리를 하며 모찌기를 한다. 삼채장단에 맞춰 "여러분들 농부님들 모들이나 쪄 보세." 하고 메기는 소리를 하면, "쪘네 쪘네 나도 한참 쪘네." 라고 받는다. 여섯째 '모내기' 마당은 모내기소리에 맞춰 못줄을 사용하지 않고 모내기를 하는 전통적인 막모 방식을 재현한다. 줄모 방식은 일제강점기 때 강제로 이식된 일본식 모내기였다. 모내기소리는 메기고 받는 '멕받형식'이다. 과거에는 망종芒種이전에 모내기를 마쳐야 수확이 순조로웠다. 일곱째 마당은 '새참 먹기'이다. 모내기를 마칠 즈음 새참을 이고 온 아낙네들이 등장하고, 새참 먹는 모습을 연출한다. 여덟째 '물꼬싸움'은 남의 논물을 자기 논에 대려다 들키게 되고, 물고 시비가 일어나며, 마을 간에 두레 싸움으로 번지는 것을 해학적으로 연출한다. 가현 마을의 두레패와 이웃 들뫼 마을 두레패 간의 싸움으로 설정되어 있다. 놀이 구성은 용두레로 물을 퍼 올리다가 싸움이 시작되


새참먹기


두레싸움


풍년고사


대동놀이

김포 통진 두레놀이 | 경기 김포 | 2006 | 국립민속박물관

며, 마을 두레기의 장목을 먼저 뽑는 팀이 승리한다. 진 쪽은 두레기를 세 번 돌리고 절을 하는 것으로 승복하고, 이긴 마을에서는 장목을 다시 꽂아 주는 것으로 마무리한다. 아홉 번째 '김매기' 마당은 김매는 과정을 흉내 내면서 논맴소리를 한다. 〈니나노방아타령〉–〈상사소리〉–〈몸돌소리〉를 순차적으로 부른다. 〈니나노방아타령〉은 김포 지역의 대표적인 논맴소리로서 앞소리를 "좋구도 또 좋구나 금실금실 이어 돌아 오영의 감바위 어디다 두고 너만 홀로서 에루하 여기 왔느냐."라고 메기면, "에해 에해요 우겨라 방아로구나 나니나 난실 나라로구나 니나노 방아가 좋소."라고 뒷소리를 받는다. 김매기가 빨라지면 〈상사소리〉로 넘기고, 마무리 에염을 싸야하는 상황에서 부르던 〈몸돌소리〉를 재현한 구성이다. 열 번째 '벼 베기' 마당은 수확하면서 얻는 농부의 기쁨을 표현한다. 열한 번째는 '탈곡하기'로서 벼를 벤 후 태질로 벼를 털어 낱알의 수염을 도리깨질로 다듬은 다음, 부뚜와 키를 써서 낟알을 고르는 광경을 그려낸다. 열두 번째 '섬 쌓기' 마당에서는 벼를 탈곡해서 가마니에 넣어 섬을 만든 후, 이를 쌓는 과정을 재현한다. 열두 마당을 마치면 일체와 삼채 중심으로 신명을 올려 흥겨움으로 마무리를 짓는다.

특징 및 의의 김포 통진 두레놀이는 웅정리의 두레와 논맴소리를 기저에 두고, 서암리의 논맴소리 등 근동의 소리를 종합하였다. 또한 일찍부터 황해도출신 전문 풍물꾼(이병렬)을 수용한 토대 위에 남사당패 중심의 전문 걸립패 출신(윤덕현)이 주도하게 된 웅정리굿이 두레풍장으로서의 역할로 결합하여 놀이의 골간을 이뤘다. 이 민속놀이가 새롭게 발흥하는 데 있어 통진부녀회를 중심으로 한 통진읍민들과 36개 리의 자발적인 동참 자체가 전통적인 걸립 정신·두레 정신의 시대적인 발현으로서 자연스럽게 김포 통진 두레놀이를 구성하는 한 양식으로 형상화됐다는 점은 그 자체로 역사성이기도 하다. 두레를 놀이화하는 주요한 축인 논맴소리의 경우, 김포의 보편적인 논맴소리인 〈니나노방아타령〉, 그리고 김포시를 포함한 경기도 서부 쪽이 본고장이었다고 평가받는 〈몸돌소리〉를 기저로 삼고 있어 웅정리나 통진 일원뿐만 아니라 김포의 두레를 대변하는 두레 놀이로서 손색이 없다. 두레에 국한하지 않고 이 지역의 1년 농사과정 전체를 재현·재구성한 것은 향후 김포 평야 일원의 농사 전통을 엿볼 수 있는 교육적 기능은 증대되나, 두레와 1년 농사 전반과의 상관성에 혼동을 줄 위험성도 내재한다.

참고문헌 경기도논맴소리1(이소라, 전국문화원연합회 경기도지회, 2004), 경기민속지4(경기도박물관, 2000), 통진두레놀이(김포시·통진두레놀이보존회, 2003), 통진두레놀이의 활성화 방안 연구(노수철, 동양예술15, 한국동양예술학회, 2010), 한국민족문화대백과사전(encykorea.aks.ac.kr).

필자 박흥주(朴興柱)

깃대 세우기놀이

정의 모아 둔 흙더미 가운데에 나무 막대기를 꽂아 둔 상태에서, 막대기를 쓰러뜨리지 않고 흙을 가져가는 놀이.

내용 주로 고운 흙을 가지고 하는 놀이로, 모래나 진흙은 적당하지 않다. 서너 명 정도가 개인 놀이로 하거나 두 명씩 모둠을 짜서 하기도 한다. 주로 공터나 운동장 한쪽 구석 등에서 많이 하던 놀이로 깃대쓰러뜨리기, 흙 따먹기, 흙 빼앗기로 불리기도 한다.

요즘은 흙으로 된 길조차도 흔치 않지만 예전에는 흙으로 된 길이나 공터 등에서 여러 가지 놀이를 했다. 흙바닥을 나뭇가지로 파서 글자를 새겨 넣은 후 술래가 그 글자를 찾게 하는 '글자찾기놀이'도 있고 흙 위에 달팽이놀이, 안경놀이 등 여러 가지 놀이판을 그려서 놀았기 때문에 흙을 이용한 이 놀이도 자연스럽게 이루어졌다고 할 수 있다. 일상생활 곳곳에 흙이 흔했기 때문에 흙을 만지며 노는 일이 많았는데, 흙 사이에 있는 돌들은 골라내고 부드럽게 만들어 수북하게 모은 다음 이 놀이를 했다.

놀이를 할 때는 먼저 놀이 할 공간을 정한 다음, 흙을 수북하게 한가운데로 모으고 놀이할 아이들은 그 주위로 둥글게 앉는다. 마치 작은 산처럼 가운데가 볼록 솟아오르도록 흙을 모은 다음, 한가운데에 적당한 나무 막대기를 꽂는다. 가위바위보를 하여 차례를 정하는데 보통 이긴 아이가 첫 번째 순서가 되고 다음 이긴 사람순으로 차를 정한다. 순서가 정해지면 이긴 사람을 기준으로 시계 방향 또는 반시계 방향으로 자리를 잡고 놀이가 시작된다. 자기 차례가 되면 흙더미의 흙을 가지고 와야 하는데 그 양은 얼마든지 상관이 없다. 첫 번째 아이가 양손을 이용하여 흙을 가져오면 다음 차례의 아이가 가져오는 방식으로 이어간다. 흙을 가져오는 방식은 무조건 양 손을 사용하게 할 수도 있고, 자기 마음대로 한 손이나 양 손 모두 사용할 수 있는데 놀이를 시작하기 전에 정해야 한다. 이런 식으로 자기 차례가 되어 한 번씩 흙을 가져가면 쌓인 흙이 점점 줄어드는데, 흙을 가지고 오다가 중앙에 꽂힌 깃대를 쓰러뜨리면 놀이가 끝난다. 처음에는 아이들이 서로 흙을 많이 가지고 가려고 하지만 흙이 줄어들면서 깃대가 위태로워지면 흙을 적게 가져가려고 애를 쓴다. 여기저기 기웃거리며 어느 방향에서 흙을 가져갈 것인가를 생각하는 것이다. 흙을 얼마나 가지고 왔는지가 아니라 깃대를 누가 쓰러뜨렸는지가 중요하기 때문이다. 흙을 아무리 많이 가지고 왔어도 자기 차례에 깃대를 쓰러뜨린 사람이 정해진 벌칙을 받거나 다음 놀이판에서 꼴찌가 된다.

특징 및 의의 흙을 이용하여 하는 놀이는 도시화가 진행되면서 이제는 거의 사라지게 되었다. 또 위생의 문제로 흙이 있다고 해도 만지며 노는 아이들은 드물다. 그만큼 요즘 아이들에게는 낯선 놀이이지만 1970~80년대에는 흔한 놀이였다.

이 놀이를 처음 해 보는 아이들은 막대기를 쓰러뜨리는 것은 신경 쓰지 않고 무조건 흙을 많이 가져가려고 한다. 그런데 정작 놀이를 하다 보면 흙을 아무리 많이 가져가도 필요 없다는 것을 알게 되고 이때부터는 어떻게 하면 내 차례가 아니라 상대의 차례에 깃대가 쓰러지게 할까에 대해 연구하게 된다. 단순히 만들어져 있는 것을 가지고 노는 것이 아니라 놀이를 할 수 있는 작은 흙더미를 만들고 적당한 나뭇가지를 구해 꽂는 등 놀이를 시작하려면 아이들 스스로 준비해야 하는 것이 많은 놀이로, 남녀 모두 했고 열 살 전후로 즐기던 놀이였다.

참고문헌 부여의 민속놀이(강성복, 부여문화원, 1997), 서산민속지-하(경희대학교 민속학연구소, 서산문화원, 1987), 전래놀이 101가지(이상호, 사계절, 1999).

필자 이상호(李相昊)

깡통 차기놀이

정의 숨어 있다가 술래 몰래 깡통을 차고 다시 숨는 놀이.

내용 숨바꼭질과 두레박이나 깡통이 만나 만들어진 놀이로 깡통을 이용한다고 해서 통차기 또는 깡통 차기라 한다. 놀이에서 가장 극적인 상황이 발로 깡통을 차는 행위에 있어 놀이의 이름이 되었다. 기존의 숨바꼭질이 고정된 벽이나 기둥을 집으로 했다면 이 놀이는 움직이는 집을 사용한다는 측면에서 숨바꼭질에서 한 단계 발전된 형태이다.

일제강점기의 기록에 의하면 경기도 가평 지방에 '통차기'란 제목으로 깡통 대신 두레박을 이용한 방법이 구체적으로 소개되어 있는데 지금과 같은 형태이다. 그밖에 평안남도 안주 지방도 마찬가지다. 그런데 6·25전쟁 이후 미군이 우리나라에 주둔하면서 통조림이 흔해져 빈 두레박이 깡통으로 바뀌게 된다. 기존 두레박은 서너 번 차면 깨졌는데, 철이나 알루미늄 깡통은 이 문제를 해결해 주어 선호되었다.

영동과 영서 지방에서는 깡통에 돌을 넣어 큰 소리가 나게 했다고 하고 금산, 서산, 북한 등지에도 이 놀이가 소개되고 있다. 이 놀이가 오늘날 행해지는 형태 그대로 자세히 소개한 사람은 최상수로 깡통 차는 횟수, 술래가 다 찾지 못해 세 번 깡통이 차였을 경우의 벌칙 등을 소개하고 있다.

먼저 직경 30~40㎝ 정도의 원을 그리고 그 안에 빈 깡통을 놓고 시작한다. 준비가 되면 가위바위보로 술래를 정한다. 술래 아닌 사람은 누구나 깡통을 찰 수 있는데 한 사람이 세 번 찰 수도 있고 세 명이 한 번씩 나누어 찰 수도 있다. 술래가 깡통을 주워 원 안에 넣는 사이에 모두 숨어야 한다. 술래는 깡통을 원 안에 넣고 숨은 사람을 찾으러 다닌다. 만약 숨은 사람이 발견되면 그 사람 이름을 대고 깡통을 밟으며 '어디 어디에 있는 아무개 꽝' 하면 그 사람은 잡히게 된다. 발각된 사람은 깡통 주위에 있어야 한다. 만약 발견되었더라도 술래보다 먼저 뛰어 나와 깡통을 차면 잡혔던 사람 모두가 다시 도망쳐서 숨게 된다. 또한 술래 몰래 나와서 술래가

'꽝' 하기 전에 깡통을 차도 마찬가지로 잡혔던 사람 모두 도망가서 다시 숨는다. 술래가 숨은 사람을 모두 찾으면 처음 발각된 아이가 술래가 되어 새로 시작하거나 가위바위보로 술래를 다시 정한다.

특징 및 의의 심우성은 『우리나라 민속놀이』에서 이 놀이를 소개하며 "이 놀이는 우리나라의 전통적인 아이들 놀이의 형태를 고스란히 전승하였다는 점에서 깡통차기 역시 우리나라 민속놀이로 간주될 만하다."라며 놀이의 소재만 깡통이지 전통의 맥을 그대로 지니고 있음을 강조하고 있다. 가까운 일본에도 이와 비슷한 놀이가 있다.

참고문헌 경기도지(경기도지편찬위원회, 1962), 광주의 민속놀이(광주민속박물관 학예실, 광주민속박물관, 1994), 금산의 민속놀이(강성복, 금산문화원, 1994), 서산민속지-하(경희대학교 민속학연구소, 서산문화원, 1987), 우리나라의 민속놀이(리재선, 한국문화사, 1997), 우리나라 민속놀이(심우성, 동문선, 1996), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992), 한국민속종합조사보고서1~13(문화공보부 문화재관리국, 1969~1982).

필자 이상호(李相昊)

깨금발싸움

정의 한쪽 발을 뒤로 들어 올리거나 앞으로 꺾어 손으로 잡고 같은 동작을 한 상대와 몸이나 무릎을 맞부딪쳐 서로 쓰러뜨리는 놀이.

내용 깨끔질은 앙감질의 방언으로 깨금발싸움을 닭싸움이라고 부르기도 한다. 또 무릎끼리 부딪친다고 무릎싸움이라고 하고, 한발을 들고 외발로 들고 싸운다고 외발싸움이라고도 한다. 다른 동물과 달리 인간은 걷기를 배워 익혀야 하는 동물이다. 외발 서기와 외발 뛰기는 걷기 연습의 연장으로 볼 수 있다. 한 발로 오래 서기와 한 발로 멀리 갔다 오기를 하다가 점차 힘과 기술을 이용하는 겨루는 놀이로 발전한 것이 깨금발싸움이다. 놀이 방법이 간단하고 준비물 없이 할 수 있기에 쉴 참이면 아이들뿐 아니라 어른들도 즐겨 하던 놀이인데 독립적인 놀이이기도 하고, 다른 놀이에 끼어 같이 놀기도 한다.

『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에는 충청남도 천안·아산, 경남 김해, 강원도 삼척 지방 등 곳곳에서 이 놀이가 행해지고 있음을 보고하고 있다. 그러나 실제 닭을 싸움시키는지 아이들끼리의 겨루기인지 구분되어 있지 않은 것이 대부분이다. 다만 삼척 지방에서는 방법까지 명기하고 있어 아이들놀이가 확실하다. 그 밖에 『한국민속종합조사보고서』 전라북도편에서는 '깨금발쌈'이라는 명칭으로 소개하고 있는데 내용은 아래와 같다.

> 남자 어른 및 어린이들의 놀이로 두 사람이 서로 마주 서서 자기의 두 팔로 오른발을 몸 뒤 쪽으로 올려 잡고 왼발로만 서서 서로 몸으로 밀어 넘어뜨려 승부를 가리는데 간혹 등근 원을 그려 놓고 그 원 밖으로 밀어내거나 그 안에서 넘어뜨리면 이기는 것으로 정하기도 한다.

광주광역시에서도 널리 행해졌다고 하는데 다른 지역의 방법과 크게 다르지 않다. 다만 기본형을 특이하게 묘사한 부분이 눈에 띈다. 상대와 맞붙을 때 손을 쓰는 것을 금하므로 어깨나 머리 또는 몸뚱이로 밀어붙여 싸운다. 승부는 상대의 힘에 밀려 주저앉거나 균형을 잃어 깨금발을 푸는 쪽이 진다.

오징어놀이나 'ㄹ'자놀이, 고백신 등 규모가 큰 겨루기 놀이에서 상대편과 겨룰 때도 깨금발싸움을 한다. 이런 경우 독자적인 놀이가 아니라 큰 놀이의 부분으로 기능한다.

특징 및 의의 인도에서는 '무르게 인 라라이(닭싸움)'라는 놀이가 있는데 우리와 자세가 전혀 다르나 놀이 원리는 같다. 이곳에서는 오른손으로 오른쪽 다리를 들고 왼손은 뒷짐을 지은 다음 어깨만 이용해서 원 밖으로 밀어내는 방식이다. 우리와 달리 무릎은 전혀 사용하지 않는다. 10세 전후로 신체가 성숙해지면서 힘도 함께 커진다. 자신이 얼마나 성장했는지는 다른 사람과의 비교를 통해 알 수 있다. 대부분 자신이 가진 능력 이상으로 여기는데 이 놀이를 통해 객관적 자아를 확인하는 계기가 된다.

참고문헌 광주의 민속놀이(광주민속박물관, 1994), 아시아의 어린이 게임(유네스코아시아문화센터, 일지사, 1982), 우리나라의 민속놀이(리재선, 한국문화사, 1995), 재미있는 민속놀이(한성겸, 금성청년출판사, 1994), 한국민속종합조사보고서1~13(문화공보부 문화재관리국, 1969~1982).

필자 이상호(李相昊)

꼬리따기

정의 앞사람의 허리를 잡고 일렬로 늘어서 있는 대열의 맨 끝에 위치한 사람을 상대편이 떼어내는 여자아이 놀이.

내용 꼬리따기는 지역에 따라 명칭과 놀이 방법이 약간 차이가 있으나 우리나라 전역에 걸쳐 전승되고 있는 놀이다. 명칭은 닭살이, 쥔쥐새끼놀이, 족제비놀이, 매지따는놀이(망아지놀이), 청애[靑魚]따기, 동애[童瓜]따기, 계포鷄捕, 백족유百足遊, 허리잡기, 수박따기, 호박따기, 꽁댕이잡기, 기러기놀이, 줄ᄃᆞ래기 등으로 부르고 있다.

전통적으로 이 놀이의 방법으로는 두 가지가 있는데, 첫째로는 여러 어린이가 앞사람의 허리를 두 팔로 껴안고 허리를 굽히고 있을 때, 살쾡이나 귀신 역의 한 어린이가 주변을 빙빙 돌면서 맨 끝에 있는 어린이를 떼려고 할 때 선두에 있는 어린이가 두 팔을 벌려 이를 방위하는 놀이가 있다. 둘째는 앞사람의 허리를 껴안고 구부린 채 일렬로 늘어선 놀이 대열에서 맨 앞 사람이 맨 끝의 어린이를 잡아떼는 방법이 그것이다. 전자의 경우는 비교적 쉽게 맨 끝 어린이를 떼어낼 수 있으나 후자는 놀이하는 어린이 모두가 허리를 껴안고 있기 때문에 선두가 이들을 끌고 끝에 위치한 애를 떼어 내는 것은 무척 힘들다. 살쾡이나 귀신 역이 끝에 있는 애를 떼어 냈을 때는 선두, 즉 어미 닭이나 어미 기러기가 새끼들을 잘 보호하지 못했기 때문에 잡혀갔다는 문책으로 다음 판 놀이에는 살쾡이나 귀신 역이 되어야 하고, 또 귀신이 전원을 잡아떼었을 때에는 용맹을 떨친 명예를 얻기도 한다.

꼬리따기와 유사한 놀이에 대한 지역사례를 살펴보면, 진도·해남 등지에서 전승되고 있는 강강술래의 부수놀이인 쥔쥐새끼놀이가 꼬리따기놀이와 같은 동작으로 상대방의 꼬리를 잡으려고 하는 놀이다. 앞소리꾼이 '쥔쥐새끼 잡세.'라고 소리치면 일제히 앞사람의 허리를 잡는다. 그러면 선두는 재빨리 되돌아 맨 끝의 사람을 잡으려 쫓는다. 힘들여 끝 사람을 잡으면 잡힌 사람을 맨 앞에 세우고 잡는데 공헌한 선두를 목마를 태워 노래하며 나아가는 놀이이다. 이 놀이는 들쥐가 논두렁을 통과할 때 새끼 쥐들이 어미 쥐의 꼬리를 물고 뒤따르는 형상을 본뜬 것이다. 제주도에서 전승되고 있는 기러기놀이는 아이들이 모여서 키순으로 일렬로 서서 앞사람의 허리띠를 잡고 늘어서는데, 이때 한 귀신이 나타나서 맨 끝의 아이를 잡으려고 하면 그것을 못 잡게 피해서 이리저리 돌아다니는 놀이를 한다. 주로 팔월 한가위 달 밝은 밤에 마을 놀이터의 넓은 마당에서 아이들이 기러기처럼 열을 지어 한다. 귀신은 끝의 아이부터 차례로 어미 혼자 남을 때까지 잡으려고 애를 쓴다. 만일 어미가 새끼를 다 잃으면 귀신역을 맡은 어린이가 이기게 된다. 또한 경북 영덕에서 전승되고 있는 월월이청청의 부수적인 놀이로서 행해지는 산지띠기(송아지떼기), 동애따기 그리고 경기도 이천의 수박따기 놀이 방법 역시 대동소이하다. 이러한 유사한 지역사례 외에 일본에도 꼬리따기와 유사한 놀이인 '하후쿠메比丘女'란 놀이가 있는데 이것이 후에 '오야토리 고토리親捕り子捕り(어미 잡기 새끼 잡기)'나 '子を捕ろ子を捕ろ(고오토로 고오토로, 새끼 잡자 새끼 잡자)'라는 놀이가 되었다고 한다.

특징 및 의의 꼬리따기는 전국에 걸쳐 전승되고 있는 여자아이놀이로, 지역에 따라 놀이 방법은 대동소이하다. 여느 놀이와 달리 도구를 사용하지 않고 상호 몸을 연결하여 서로간의 단합된 힘을 강조하는 놀이라 할 수 있다. 또한 앞사람의 허리를 잡고 일렬로 늘어서 있는 대열의 맨 끝에 위치한 사람을 떼어 내는 과정에서 선두 주자의 역할이 강조되는데, 만약 맨 끝의 사람이 떨어질 경우 그 책임을 물어 귀신 역을 맡게 하는 등 역할에 대한 책임감을 강조하는 놀이이기도 하다. 단지 놀이가 흥미나 경쟁심을 표출하는 차원에 머무르지 않고 이면에 상호간의 단결과 책임감을 일깨우게 하는 놀이라 할 수 있다.

참고문헌 남국의 민속놀이(진성기, 홍인문화사, 1975), 한국 민속의 세계5(고려대학교 민족문화연구원, 2001), 한국민속종합조사보고서(문화공보부 문화재관리국, 1969~1981), 한국의 민속놀이 (김광언, 인하대학교출판부, 1982).

필자 서해숙(徐海淑)

꽃 찾기놀이

정의 두 패로 나뉘어 노래에 따라 가위바위보로 상대를 가져오는 놀이.

내용 지방에 따라 '꽃 찾기놀이' 또는 '우리 집에 왜 왔니'라고 한다. 충청남도 논산에서는 이 놀이를 '사람빼앗아오기놀이', 충청북도 영동에선 '달맞이놀이(동대문놀이)'란 이름으로 부르는데 놀이 방법은 같다. 홍양자는 일본의 '꽃 한 돈쭝(花-もんめ)' 놀이에서 '아이를 찾는다.'라고 하면 '얼마에 사느냐?'라는 놀이에서 유래했다고 한다. 그런데 이 놀이는 중간에 누구를 고를 것인지 상의하는 과정이 있는데 우리나라의 경우 바로 사람을 고르는 점에서 차이가 난다.

우리나라 전래 놀이 가운데 두 패가 마주 보고 서로 밀고 밀리는 '절구세'라는 놀이가 있다. '월월이청청'과 함께 하기도 하고 독자적으로 행해지기도 했다. 놀이 방법은 서로 어깨 높이로 손을 맞잡고 밀거나 밀리면서 노는데 밀 때 발을 앞으로 높이 들어 구르며 상대를 위협한다. 이때 다음과 같은 노래를 부른다.

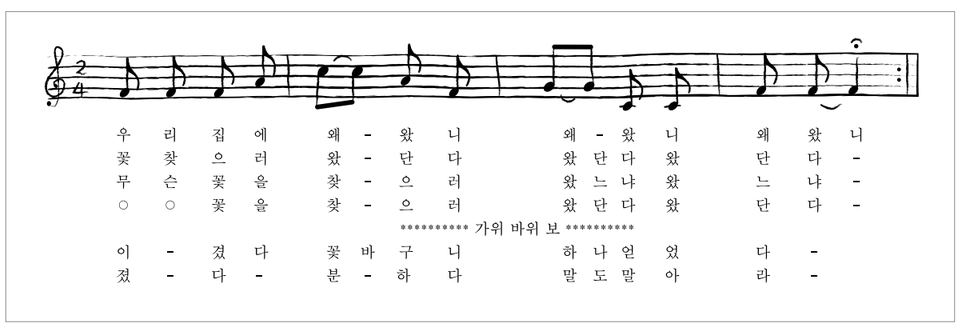
> 절구세 절구세 유지나 장판에 절구세
> 들깨참깨가 오지나 피마자 콩이가 오지지 어화산이 절구세
> (되풀이)

몸을 앞뒤로 흔들고 발을 높이 들면서 몰아붙이고 상대는 밀리다가 다시 전열을 가다듬어 더욱 크게 노래 부르며 세차게 밀어붙이기를 되풀이한다. 풍물의 진풀이에 이와 유사한 형태로 '미지기'라는 것이 있는데 모두 같은 맥락으로 파악된다. 보통 한편에 4~5명씩이 적당하다. 너른 공간이면 좋지만 여럿이 움직이면서 소리칠 정도의 공간이 있으면 된다. 먼저 두 패로 나눈 후 일정한 거리를 두고 마주 서는데 이때 같은 편끼리 옆으로 손을 잡는다. 어느 한 편에서 "우리 집에 왜 왔니 왜 왔니 왜 왔니" 하면서 앞으로 나아가다 노래가 끝나면 멈춘다. 동시에 상대편은 뒷걸음질 치다가 노래가 끝나면 앞으로 나가면서 '꽃 찾으러 왔단다 왔단다 왔단다' 하고 밀어붙인다.

위의 노래와 같이 밀고 밀리다가 특정한 꽃(사람)을 찾는다고 하면 불린 사람과 가위바위보를 한다. 이때 진 사람을 이긴 사람 편으로 데리고 간다. 대열을 정리하고 아이를 데려온 편이 앞으로 나가면서 "이겼다 꽃바구니~"를 부르면 아이를 빼앗긴 편은 이에 응대해서 "졌다 분하다~"를 부른다. 이와 같이 되풀이하다가 어느 한편으로 사람이 다 가면 놀이가 끝난다.

특징 및 의의 이 놀이의 중심은 '절구세'에서 보이듯이 상대를 위협하는 것에 있다. 목소리를 높여서 우르르 위세를 과시하면서 몰아붙이는 것을 되풀이하는 것으로 가위바위보로 아이를 가져오는 것은 이를 지속시키기 위한 보조적인 장치이다. 일본의 경우 누굴 고를까 상의하는 데 중심이 있는 것과는 다르다.

혹자는 우리 문화 전통에 손님이 오면 "우리 집에 왜 왔니?"라고 묻는 법이 없이 "어서 오세요. 식사는 하셨어요?"라고 반기는데 이 놀이는 이에 반한다는 주장을 펴기도 한다. 그러나 손님으로 방문할 때는 그렇지 만 낯선 사람이 마을로 들어온다면 반기지 않고 오히려 거부했다. 심지어 마을 어귀에 들돌을 놓고 들어 올려야 받아들였다. 또 풍물패도 먼저 대장을 마을로 보내 들어갈지 여부를 묻는 것이 예의에 속했다. 놀이를 할 때에도 그냥 고분고분 들어오는 것이 아니라 상대방이 목청을 돋우면서 밀어붙이는 대립 상황이고 보면 오히려 우리 전통에 합당한 응대로 보인다.



우리 집에 왜 왔니 악보

참고문헌 논산의 민속(논산문화원, 1992), 부여의 민속놀이(강성복, 부여문화원, 1994), 전통문화의 맥(경북교육위원회, 경북인쇄소, 1987), 제주전승동요(좌혜경, 집문당, 1993).

필자 이상호(李相昊)

꽈리불기

정의 음력 7월 초가을에 빨갛게 익은 꽈리의 씨를 빼고 이것을 입에 넣고 눌러서 나오는 소리를 놀잇감으로 즐기는 여자아이들 놀이.

내용 꽈리는 식물로서 한자로는 산장酸漿, 홍고랑紅姑娘, 등롱초登籠草, 왕모주王母珠 등으로 표기한다. 조선 후기 이규경李圭景이 저술한 『오주연문장전산고五洲衍文長箋散稿』「만물편萬物篇」에는 "고깔 같은 주머니가 있는데 가운데에는 커다란 구슬처럼 씨가 달려 있다. 열매는 파랗다가 익으면 붉어지며, 맛은 달고 시며 먹을 만하다. 여자아이들이 안에 있는 씨를 빼낸 뒤 입에 물고 공기를 넣어 공처럼 부풀어 오르게 하여 이로 누르면 '삑삑' 소리가 나서 놀이가 된다. 우리나라 풍속에 고아리(꽈리)라고 한다."라는 서술이 있다.

이로 보아 18세기 후반에 꽈리 열매를 가지고 놀잇감으로 즐겼을 것으로 보인다. 근대의 세시풍속지에는 이 놀이에 대해 "꽈리의 한 이름은 산장초다. 그 씨는 홍고랑이라 한다. 열매의 깍지가 등롱 같은 고로 등롱초라고도 한다. 계집아이가 그 열매를 따서 꺼내어 버리고 껍질을 성하게 남겨서 입 속에 넣고 공기를 들여마셔서 꽈리 껍질이 동그랗게 되거든 이로 천천히 누르면 빠드득 소리가 난다."라고 기록하고 있다. 또 최상수는 "7월에는 꽈리들이 많이 열리므로 소녀들은 이때를



꽈리장사 | 기산풍속도(2002년 복제) | 국립민속박물관

당하여 다투어 그 열매를 따서는 가운데 모딤을 바늘로서 구멍을 내어 껍질을 상하지 않게 살금살금 속 씨앗을 꺼내 버리고 껍질 구멍에다가 공기를 불어넣어 동그랗게 한 입 안에 넣고 이로써 가만히 누르면 빠드득 하는 소리가 누를 때마다 계속해 나는 것이다. 이것을 꽈리 분다고 한다."라고 기록하였다.

꽈리를 불기 위해서는 먼저 열매를 따서 껍질이 상하지 않도록 손으로 살며시 눌러 물렁하게 한 후, 속에 든 씨를 바늘이나 가시를 이용하여 꺼내야 한다. 그런 후에 속이 빈 껍질을 윗니와 아랫니 사이에 물고 공기를 넣어 누르면 "삑삑" 소리가 난다. 여자아이들이 입을 모아서 부는 꽈리 소리는 마치 '뱀이 개구리를 삼키는 소리와 흡사하다'라고 하여 불지 못하게도 했는데, 꽈리 소리를 듣고 뱀이 집에 나타난다고 부모들은 걱정하였다. 이와 같이 여자아이들에게 꽈리는 무료한 시간을 달래 주는 즐거운 놀잇감이었다.

꽈리 만들기는 완전히 익은 꽈리를 손으로 비벼 물렁물렁해지면 꼭지 부분에 조그맣게 구멍을 뚫어 씨를 빼낸다. 씨를 뺄 때는 꽈리가 터지지 않도록 조심한다. 꽈리 부는 방법은 씨를 뺀 꽈리를 먼저 손에 올려놓고 훅 불어서 바람을 넣은 다음, 구멍을 혓바닥에 닿게

하여 앞니 끝으로 살짝 눌러 주면 공기가 빠져나가면서 소리가 난다. 소리가 크고 길게 늘어지는 것을 잘하는 것으로 치는데, 파리 안에 공기를 가득 채우고 천천히 입안에서 눌러야 소리가 잘난다. 이 놀이를 소재로 하는 〈파리요〉는 여자아이들이 부르는 풀노래인데 파리 속을 파낼 때 부른다. 고양 지방에서는 "할~만 할~만, 너의 딸 시집갈 때, 꾸리겨러 줄~낀, 열내어 다~고." 라고 했으며 서울에서는 "당알 당알 팔당알, 삼년 묵은 돼~지, 몰구 나오너라."라고 불렀다.

특징 및 의의 파리불기는 7월 초가을에 어린 여자아이들이 파리로 소리를 내며 노는 놀이로서 자연물을 놀잇감으로 활용한 것이다. 춘삼월 남자아이들의 호드기불기와 7월 초 파리불기는 풀을 이용한 소리를 놀이로 활용한 유희 문화로 전승된 것이다.

참고문헌 동국세시기·열양세시기·경도잡지 합편(조선광문회, 1911), 조선의 향토오락(村山智順, 조선총독부, 1941), 우리나라 세시기(이운희, 금룡도서주식회사, 1948), 조선대세시기(국립민속박물관, 2007), 한국의 세시풍속(최상수, 홍인문화사, 1960), 한·중세시풍속 및 가요연구(장정룡, 집문당, 1988).

필자 장정룡(張正龍)

낙화놀이

정의 정월대보름, 사월초파일, 칠월 기망旣望 등의 밤에 벌이는 불놀이.

내용 전통적인 불놀이에서 낙화놀이의 의미는 두 가지이다. 낙화놀이는 우선 관화 또는 관등을 위해 벌이는 불놀이 가운데 줄에 매달아 놓은 숯봉지 등이 타들어 가면서 떨어지는 불꽃을 구경하는 놀이(줄불)를 뜻한다. 다음으로 낙화놀이는 관등과 관화를 위해 펼쳐진 불놀이 가운데 줄불을 비롯해 불덩이를 높은 데서 아래쪽으로 던지는 놀이[投火, 擲火], 불을 용기에 담아 수면 위에 띄우는 놀이[蓮火](달걀불) 등을 포괄하는 뜻을 갖고 있다.

낙화놀이는 불교의 관등과 연관된 '관등형'과 궁중의 관화와 연관된 '관화형'으로 대별할 수 있다. 고려시대까지 관등은 왕실과 민간에서 활발하게 전승되었지만, 조선시대에 이르러 불교가 부정됨에 따라 국가의 공의公儀로서 연등회燃燈會는 중단되었다. 이렇게 됨으로써 궁중의 관등은 더 이상 전승되지 않았지만 민간의 관등은 여전히 활발하게 전승되었다. 조선시대 민간의 관등은 수행의 방편이나 사후세계에 대한 발원이라는 애초의 취지에서 벗어나 현세구복적 성격, 특히 자녀의 안녕을 비롯해 집안의 복을 기원하는 성격이 강했다. 또한 관등과 그에 따르는 놀이 활동이 세시 축제의 일환으로 행해짐으로써 놀이적 성격을 갖고 있었다.

이에 따라 민간에서는 단순히 등을 내거는 것을 넘어서 각종 시설과 장치를 이용해 보다 거대하고 화려하며 인상적인 등을 걸기 위해 경쟁하였고, 그 결과 조선 후기에 이르면 줄불이 관등의 주요 종목으로 등장하기에 이르렀다. 줄불은 숯가루 등을 넣은 봉지를 긴 줄에 매단 뒤 점화해 떨어지는 불꽃을 구경하는 것으로서, 간접적으로 불을 제시하는 등과는 성격이 다른 것이었다. 이와 같은 줄불은, 늦어도 19세기에 이르면 서울뿐만 아니라 평양과 개성 등의 대처는 물론 경상도의 함안처럼 서울에서 먼 지방에 이르기까지 광범하게 전승되었던 것으로 보인다.

한편 관화는 고려 말의 공민왕과 우왕 대에 그 모습을 보인 뒤, 조선이 개국하면서 국가적 공의로 자리 잡았다. 조선시대에 이르면 관화의 존재 양상이 달라진다. 우선 관화의 시기가 공민왕 때는 시월, 우왕 때는 단오 등으로 유동적이던 것이 세말 연초로 고정됨으로써 계동나례季冬儺禮와 유사한 맥락에 놓이게 되었다. 다음으로 관화의 목적도 고려 말에는 군사의 사기 진작과 놀이 욕구의 충족 등에 있던 것이 조선시대에는 사기邪氣를 물리치고 군무軍務를 연습하는 것으로 자리 잡았으며 놀이적 성격도 유지하게 되었다.

민간의 관화는 사족을 중심으로 이루어졌다. 조선 전기 이래 사족들은 풍류 활동의 일환으로 관화를 즐겼는데, 그 종목은 줄불·투화投火·척화擲火, 연화蓮火 등으로 다양했고, 관부와 관련될 경우 화포희火炮戲와 폭죽놀이가 덧붙여지기도 했다. 민간의 관화는 크게 보아 선유船遊와 결합한 형태, 누정樓亭의 놀이와 결합한 형태, 그리고 복합적인 형태로 나누어 볼 수 있는데, 지방관이 놀이에 참여한 경우 놀이의 내용이 한결 더 다채로웠다.

낙화놀이는 관등과 관화에 공통적인 것이었지만 전승 양상은 서로 달랐다. 우선 연행 시기를 보면 '관등형'은 대보름 또는 초파일 축제의 밤에 연행된 세시 풍속이었던 것에 비해, '관화형'은 칠월 기망을 비롯해 야외활동이 가능한 시기의 밤이면 언제든지 연행이 이뤄질 수 있는 풍류 활동이었다. 다음으로 연행의 공간을 살펴보면 '관등형'의 경우, 거리와 다리·숲 속·수변·수상 등으로 다양한 편인 데 비해, '관화형'은 수상과 수변으로 공간이 한정되어 있었다. 사정이 이렇게 된 것은 '관등형'이 지역의 여건에 따라 적절한 놀이 공간을 선택한 데 비해, '관화형'은 산수가 수려하고 낙화의 광경을 한 눈에 바라볼 수 있는 공간을 찾아 이뤄졌기 때문이다.

향유 주체를 살펴보면, '관등형'은 누구나 즐길 수 있었지만 '관화형'은 사정이 달랐다. 놀이의 준비를 지시하고 그것을 주도적으로 즐긴 이들은 전·현직 관리를 비롯한 사족이었고, 사족 가운데서도 일정한 친교를 가진 소집단이었다. 사족의 지시를 받고 놀이를 준비한 이들은 대개 하층이었고, 이들 역시 그들이 준비한 낙화를 보면서 즐길 수 있었지만, 그것은 어디까지나 간접적이고 소극적인 참여에 그치는 것이었다. 이러한 사정은 낙화가 벌어지는 현장으로 찾아와 그것을 바라보는 관람객 역시 마찬가지였다. 사족의 관화는 대부분 선상 또는 누상의 음주가무를 포괄하는 풍류 활동과 결합된 것이기 때문에 여기에 참여하지 않고 관화하는 것은 전체 놀이의 일부에만 참여하는 것이었기 때문이다.

한편 낙화의 대표적 형태인 줄불에는 공중에 줄을 설치한 다음 숯봉지를 매다는 형태[流火] 및 숯봉지와 연등을 함께 매다는 형태, 장대를 세운 뒤에 줄을 걸고 숯봉지를 매다는 형태, 연을 높이 띄우고 연줄에 발화물질을 담은 주머니를 매달아 폭발시키는 형태, 연등의 네 귀에 숯봉지를 매다는 형태 등이 있다. 이것을 놀이의 유형과 연관 지어 보면, 낙화놀이의 계통은 더욱 명료하게 드러난다. 우선 '관화형'의 낙화놀이에서 줄불은 유화의 형태만을 취하고, 다른 형태는 나타나지 않는다. 여기에 비해 '관등형' 낙화놀이에서 줄불은 매우 다양한 형태를 취한다. 한편 투화와 연화는 그 재료만 다를 뿐 '관화형'과 '관등형'에서 함께 나타난다.



선유 줄불놀이 | 경북 안동 | 2015 | 손정수

'관등형'과 '관화형'의 선후 문제는 자세히 알기 어렵다. 문헌상으로 보면, '관등형'이 조선 후기인 19세기부터 나타나는 데 비해 '관화형'은 조선 전기인 15세기경부터 나타난다. 또한 낙화와 투화, 연화 등은 직접 불을 감상하는 것이라는 점에서 원래 관등의 영역에 속하는 게 아니라 관화의 영역에 속한다. 이로 미루어볼 때 '관화형'이 먼저 전승된 뒤에, 관등의 놀이적 성격이 강화·확장되는 과정에서 낙화놀이가 관등의 한 행사로 수용되었을 가능성이 있는 것으로 보인다.

지역사례 현재 낙화놀이가 전승되는 곳은 경상북도 안동 하회를 비롯해서 경남 마산의 진동과 함안의 괴항, 경기도 여주의 본두리, 전라북도 무주의 안성 등이다. 이밖에도 전국 곳곳에서 낙화놀이를 전승했음을 확인할 수 있다. 이 가운데 특히 하회의 선유 줄불놀이는 '관화형' 낙화놀이에 속하는 것으로서 뱃놀이와 함께 다채로운 불놀이가 연행되어 주목된다.

선유 줄불놀이에서 관화를 위해 펼쳐진 불놀이로는 마을 앞으로 흐르는 화천花川을 사이에 둔 채 마주보고 있는 부용대芙蓉臺와 만송정숲萬松亭藪 사이에 줄을 걸고 뽕나무숯봉지를 매달아 불을 붙인 다음 그 불꽃을 감상하는 줄불, 부용대 위에서 불붙인 솔개비를 던지고 그것이 떨어져 암벽에 부딪히면서 터지듯 흩어지는 불꽃을 감상하는 낙화, 화천의 상류에서 기름 담은 달걀 껍질 또는 바가지 조각에 불을 붙여 하류로 떠내려 보낸 뒤 그 불빛을 감상하는 달걀불[蓮火] 등이 있다.

특징 및 의의 낙화놀이는 '관등형'과 '관화형'으로 전승되었는데, 전승 양상이 달랐다. '관등형'의 낙화놀이는 연등회의 전통 속에 있다는 점에서 그 배경에 불교가 있고, '관화형'은 사족들이 풍류의 일환으로 여겼다는 점에서 유교 문화의 맥락 속에 있다고 할 수 있다. 또 '관등형'의 낙화놀이는 세시축제의 일환으로 연행된 데 비해, '관화형'은 친분 있는 사족 집단의 풍류 활동이었다는 점에서 구별된다. 관등형이 공동체 구성원의 참여를 전제한 것으로서 대동성을 지향하는 것이라면, 관화형은 일부 사족 집단의 취향과 놀이 욕구를 만족시키기 위한 소집단적 놀이 활동이었던 것이다.

참고문헌 물과 불의 축제-선유·낙화놀이의 전통과 하회 선유 줄불놀이(한양명, 민속원, 2009).

필자 한양명(韓陽明)

남사당놀이

정의 유랑예인집단인 남사당패가 전승하는 풍물, 덧뵈기, 살판, 어름, 덜미, 버나 등의 여섯 가지 놀이.

내용 남사당놀이는 남사당이라는 전문예인집단에서 전승된 전통연희와 놀이이다. 이것은 노래와 춤, 음악, 놀이가 결합된 총체적 성격을 지닌다. 현재 풍물, 탈놀이인 덧뵈기, 줄타기인 어름, 인형극인 덜미, 땅재주인 살판, 버나 돌리기 등 여섯 종목이 전해지지만 과거에는 훨씬 다양한 종목이 있었다. 이 놀이는 한국의 전통성과 총체적 놀이성을 인정받아 1964년에 중요무형문화재 제3호로 지정되었으며, 2009년 유네스코 인류무형문화유산으로 지정되었다.

남사당놀이는 동아시아 여러 나라의 잡희와 상호 영향 관계를 지닌다. 일찍이 5~6세기 고구려 고분벽화에는 잡다한 놀이로서 농환(공 던져 받기), 죽마(나무다리 걷기), 무륜(수레바퀴 던지기), 검무, 원희(원숭이놀이), 가면놀이, 인형극, 사자춤 등이 나타난다. 이것은 전문적인 예인들에 의해 주도되는 놀이로 주로 팔청리고분, 약수리고분, 수산리고분, 장천 1호분에 나타난다. 신라에는 처용무를 비롯해 방울돌리기인 금환金丸, 해학적 가무희인 월전月顚, 탈놀이인 대면大面, 축귀적 탈춤인 속독束毒, 사자춤인 산예狻猊 등의 5기五伎가 있다. 백제의 기악伎樂에는 불교적 성격의 탈놀이가 있으며, 사자춤도 포함되어 있다.

고려시대에 오면 이색李穡의 〈구나행驅儺行〉이란 한시에 전문 예인들이 주도하는 잡희가 나온다. 구나驅儺는 연말에 잡귀는 쫓는 나례儺禮 의식을 말한다. 이에는 오방신장춤, 불토하기, 서호(서역) 가면극, 처용무, 개통굴리기, 만석중놀이, 동물 유희 등의 잡희가 등장한다. 이런 놀이와 연희는 국가 행사인 팔관회, 불교 행사인 연등회, 연말 축귀 의식인 나례, 중국 사신 접대, 국가의 경사 때에 행해진다.

조선시대 15세기 성현成俔의 〈관나시觀儺詩〉에 처용춤, 농환(방울놀이), 줄타기, 꼭두각시(인형극), 솟대놀이(외줄타기) 등이 등장한다. 이런 맥락에서 본다면 현재 전문예인집단인 남사당패가 전승하는 남사당놀이는 오랜 역사적 맥락을 지니며 전승되었음을 알 수 있다.

남사당패는 한 곳에 정착하지 않고, 여러 곳을 다니면서 공연을 하고 그 대가를 받아 생활하는 집단이다. 이들은 사찰을 근거리로 하면서 농·어촌을 돌며, 주로 서민층을 대상으로 공연을 한다. 특히 사찰과 밀접한 관련성을 지니는데, 남사당패의 활동 근거지인 경기도 안성시 서운면 불당골은 인근 청룡사와 밀접한 관련성을 지닌다. 이들은 절의 부적을 팔고, 수입의 일부를 절에 기부하면서 활동하였다.

이들 남사당패는 20세기 초반에 중부 지방을 비롯해 중국 만주 지방까지 다니며 공연을 할 정도로 활동 범위가 넓었다. 그러면서 지역 전승의 각종 풍물, 탈놀이, 세시놀이에 영향을 주었다. 이 집단은 약 40~50명의 남자들로 구성된 전문적 유랑예인집단이다. 꼭두쇠를 우두머리로 하여, 공연을 기획하는 곰뱅이쇠, 각 연희 분야를 책임지는 뜬쇠, 연희자인 가열, 초보자인 삐리, 나이 든 저승패, 어린 잔심부름꾼, 장비를 운반하는 등짐꾼 등으로 조직화되어 있다. 서열이 엄격한 도제식 교육을 받으며, 강한 응집력을 지닌 집단이다.

현재 서울 남사당패가 중심이 되어 전승하고, 안성 남사당이 부분 전승을 하고 있지만, 20세기 초에는 수십 개의 남사당패가 활동했다. 그리고 남사당패 이외에 걸립패·중매구패·굿중패·사당패(여사당패)·광대패·솟대쟁이패·초라니패·산대놀이패 등의 성격을 달리하는 다양한 전문예인패들이 있었다. 그러나 급격한 시대의 변화와 다양한 미디어, 인터넷의 등장으로 인해 전통연희 집단은 1920년대 이후 점차 소멸되어, 현재 남사당패만 유일하게 남아 있다. 이들이 대표적으로 전승하는 여섯 가지 기예의 개괄적 특징은 다음과 같다.

①남사당풍물: 남사당의 풍물은 경기도와 충청도에서 전승되는 윗다리풍물을 바탕으로 한다. 이것은 놀이판을 열고, 사람들의 흥미를 끌며, 신명을 북돋우는 역할을 한다. 대개 흥겨운 장단, 다양한 움직임, 각 악기별 연주, 다양한 춤을 보여주는데 길에서 이루어지는 길군악과 놀이판에서 각자 기량을 보여주는 판굿 등으로 세분화되어 있다.

풍물패들의 다양한 움직임을 진법이라고 하는데, 이에는 형태에 따라 외줄, 쌍줄, 네 줄의 형태를 비롯해 원형, 삼각형, 오각형, 에스자, 지그재그 형태의 다양한 대형을 지닌다. 그리고 벅구놀이, 상모돌리기, 공마당의 무동타기(3동, 5동), 아이를 던져 받는 새미받기 등의 다양한 놀이가 있다.

②덧뵈기(탈놀이): 덧뵈기는 여러 인물이 탈을 쓰고 등장하여, 연극적으로 보여주는 탈놀이를 말한다. 원래 덧뵈기라는 말은 '더하여 본다.'라는 뜻으로 탈을 쓰고 보면 세상이 더 잘 보인다는 의미를 지닌다. 탈은 모두 13명이 등장하며, 탈의 재질은 20세기 초까지는 나무탈이었으나, 현재는 바가지탈을 사용하고 있다.

덧뵈기는 구성상 모두 네 개 마당으로 이루어진다. 첫째 '마당씻이마당'은 놀이판의 분위기를 모으고, 축원고사인 비나리를 부른다. 둘째 '옴탈잡이마당'은 얼굴이 흉측하게 생긴 중을 희롱하는 부분이며, 셋째 '샌님잡이마당'은 양반인 샌님을 하인인 말뚝이가 희롱하며 양반층을 비판하는 내용이고, 넷째 '먹중잡이마당'은 취발이가 젊은 여자와 놀아나는 먹중(파계승)을 희롱하는 내용이다. 따라서 기존의 탈놀이와 주제에 있어 유사성이 있다.

③어름(줄타기): 어름은 줄타기를 말한다. 이것은 어름산이(줄 타는 사람)의 다양한 줄 타는 기술과 어릿


꼭두각시놀음


무동


덧뵈기


풍물

남사당놀이 | 국립민속박물관

광대인 매호씨(재담꾼)와의 재치 있는 대담으로 진행된다. 어름산이는 줄만 타는 것이 아니라 즉흥성을 가미한 다양한 재담과 여러 노래 등을 삽입하여 줄판에 재미를 준다. 줄은 높이가 2.5*m*이고, 길이가 9~10*m*이다.

줄 타는 기본 기술은 걷기·앉기·앉았다 일어나기·뛰어가기·공중뛰기·비틀기 등이 있고, 방향도 앞으로 가기·뒤로 가기·앞뒤로 가기가 있다. 그리고 발동작도 두 발 사용·한 발 사용·양발 교대 사용, 자세도 서기·무릎 꿇기·책상다리·병신걸음·공중 비틀기 등의 다양한 기예가 있다. 줄 위에서 화장하기, 콩심기, 처녀총각과 병신 흉내 내기와 같이 일상적인 동작을 보여주기도 한다. 줄타기 보유자인 김대균은 35가지의 기예, 남사당놀이보존회 이수자 권원태는 17가지 정도 기예를 전승하고 있다.

④덜미(인형극): 덜미는 인형극인 꼭두각시놀음을 말한다. 이것은 31종류 51개의 인형을 이용하며, 놀이는 지상에서 120*cm* 정도 높이에 검은 천으로 가린 덜미막 위에서 이루어진다. 공연의 특징은 무대에 등장하는 인형 조종자인 '대잡이'와 악사로서 관객 쪽에 앉은 '산받이'가 재담을 서로 주고받으며 진행한다. 공연은 전체 두 마당 일곱 거리로 되어 있다. 첫째 마당인 박첨지 마당은 박첨지 유람 거리·피조리 거리·꼭두각시 거리·이심이 거리의 네 가지 거리로, 둘째 마당인 평안 감사 마당은 매사냥 거리·상여 거리·절 짓고 허는 거리로 구성되어 있다.

⑤살판(땅재주): 살판은 땅에서 부리는 재주를 말한다. 기본 동작은 앞구르기, 뒤구르기, 공중재비, 공중 비틀기, 물구나무서기와 이동하기, 3회전 공중돌기, 앉은뱅이걸음 등이 있다.

⑥버나 돌리기(쳇바퀴 돌리기): 버나는 기구를 이용해 쳇바퀴를 돌리는 놀이이다. 막대기는 40*cm* 정도인데 긴 담뱃대, 칼, 자새 등을 이용하기도 하고, 서로 결합하여 돌리기도 한다. 돌리는 대상도 버나, 대접, 놋대야로 다양하다. 그리고 돌리는 방식도 그냥 돌리기, 던져 받기, 한 다리 들고 돌리기, 한 다리 들고 던지고 받기 등 다양하다. 보통 버나는 등근 쳇바퀴에 가죽을 댄 것이며, 모양은 소고와 유사하다.

특징 및 의의 남사당놀이는 다양한 놀이와 연희가 결합되어 있는 전통예술적 총체성을 지닌다. 음악·무용·문학·연극·마임·기예 등이 유기적으로 결합되어 있다. 현재 남사당패는 유랑예인으로서 과거 기능이 사라져 마을을 순회하지 않지만, 국내외를 다니며 수시로 공연을 하고 있다.

한편 남사당놀이는 현대의 문화 콘텐츠로서 중요한 의미를 지닌다. 이 놀이는 현재 각종 영화·드라마·애니메이션·게임·공연 문화·음반·서적 출간·교육·광고 분야에 걸쳐 적극 활용되고 재창조되고 있다. 특히 영화 〈왕의 남자〉에 남사당놀이 중 줄타기, 풍물, 탈놀이, 인형극 등이 두루 삽입되어 작품을 이끌어가는 핵심적 요소로 작용하면서, 영화의 흥행과 작품성을 높이는 데 큰 기여를 했다. 그리고 각종 역사 드라마, 출판물, 광고 디자인과 캐릭터에도 남사당놀이는 적극 활용되고 있다.

참고문헌 練藜室記述, 朝鮮王朝實錄, 增補文獻備考, 거사고(전신재, 한국인의 생활의식과 민중생활, 성균관대학교 대동문화연구소, 1983), 꼭두각시놀이(서연호, 열화당, 1990), 남사당패연구(심우성, 동문선, 1989), 유랑예인과 꼭두각시놀음(윤광봉, 밀알, 1994), 조선 후기의 연희(윤광봉, 박이정, 1998.), 축제에 나타난 공연예술의 주체와 객체의 교섭과 신명의 양상(정형호, 공연문화연구17, 한국공연문화학회, 2008), 한국의 전통연희(전경욱, 학고재, 2004), 한국 전통연희의 전승과 미의식(정형호, 민속원, 2008).

필자 정형호(鄭亨鎬)

남원 삼동 굿놀이

정의 전라북도 남원 보절면 괴양리에 있는 양촌, 음촌, 개신 등 세 마을에서 칠월백중날 행해지는 민속놀이.

역사 삼동三洞 굿놀이, 삼동三童 굿놀이라고도 한다. 남원 삼동 굿놀이가 전승되고 있는 전라북도 남원 보절면 괴양리 양촌·음촌·개신 등 세 마을이 언제부터 형성되었는가에 대해 정확하게 알 수는 없으나, 약 400여 년 전에 마을이 형성된 것으로 전해진다. 양촌은 1580년경 광주 안씨·은진 송씨·언양 김씨가 터를 잡으면서 형성되었으며, 음촌은 약 400여 년 전 경기도 광주에서 안씨가 피난을 와서 정착한 이후 형성되었다. 그리고 개신은 삼국시대 때 피난지였다고 하나 본격적으로 마을이 형성된 것은 조선 중기 진주 형씨가 들어오고 나서부터이다. 이후 100여 년 전에 파평 윤씨가 터를 잡은 이후 마을로 정착하게 되었다. 세 마을이 속해 있는 보절면은 금지면, 운봉읍과 더불어 남원에서 넓은 들을 보유한 지역이다.

삼동 굿놀이의 유래는 확실히 알 수 없다. 이 마을의 이기승, 양성현, 박지홍, 김인석, 김복녕, 송하덕, 이득형 등 원로들의 고증에 의하면 약 480년 전(고려 말)에 성립된 것이라 한다. 삼동 굿놀이는 본래 다음과 같은 성격을 지닌 놀이였던 것으로 보인다.

- 삼동 굿놀이는 세 마을의 결속을 다지기 위한 놀이이다.
- 삼동 굿놀이는 지체가 낮은 남성 중심의 놀이이다.
- 삼동 굿놀이의 중심적인 내용은 걸궁, 당산굿, 기와밟기, 샘굿 등으로 짜여져 있다.

삼동 굿놀이가 백중날 벌어졌다는 사실은 지체가 낮은 남성 중심의 놀이였다는 점과 깊은 연관이 있다. 칠월 백중은 불교 의식과도 연관이 있다. 지역에 따라 백중날의 세시풍속에 약간의 차이는 있으나 씨름판·풍물·그네뛰기 등 난장이 벌어지기도 하고, 농사를 잘 지은 집 머슴을 소에 태워 놀거나 호미씻이나 술메기 등이 행해지는 등 백중은 기본적으로 농사일에 지친 농군들이 흥겹게 놀이판을 벌여 먹고 마시며 휴식을 취하는 날이다. 그리고 '놀이'가 아니라 '굿놀이'라고 한 까닭은 놀이 전반에 걸쳐 '매구' 혹은 '매구굿'이라 일컫는 풍물이 중요한 역할을 하였다는 점과 기와밟기라는 예능적 형태의 놀이가 행해졌기 때문이다.

기와밟기는 본래 생산과 성장을 상징하는 여성이 주축이 되어 풍년을 기원하는 의식儀式이다. 정월 대보름날 개천둑에서 여성들에 의해 행해진 기와밟기는 '물水—달月—음陰—여성女性'이라는 동일 관념 속에서 풍요와 생산이라는 상징적 의미를 생성해 낸 것이다. 경북 안동에서는 기와밟기를 '놋다리밟기'라 부르는데, 일반적으로 정월대보름 때 행해진 여성들의 놀이이다. 그런데 삼동 굿놀이의 기와밟기는 칠월 백중날 남성들의 놀이로 벌어지는 점이 특징이다.

삼동 굿놀이는 1982년 광주에서 열린 제23회 전국민속예술경연대회에 출전하여 대통령상을 수상한 바 있다. 그런데 전국민속예술경연대회에 참가하는 과정에서 본래 모습과 많이 달라졌다. 기와밟기가 지네밟기로 바뀌고 아이의 입신출세 과정이 덧붙어 '삼동三洞 굿놀이'가 '삼동三童 굿놀이'로 변용되었다. 정병호는 "삼동의 삼이라는 숫자는 단군신화인 '삼신三神', '산신山神', '세성姓받이설說'(제주의 고高, 부夫, 량梁 등의 씨조)의 '삼동三童', 또는 세 마을의 삼동三洞, 농악의 '삼동고리(사람이 삼층이 되어 노는 놀이)' 등의 가능성도 배제할 수 없다."라고 하여 삼동 굿놀이에 있어서 '삼동'의 의미에 대해 다양하게 설명한 바 있는데, 삼동 굿놀이의 '삼동'은 '삼동三洞'으로 보는 것이 타당하다. 이렇게 변용된 삼동 굿놀이 존립의 명분과 정당성을 마련하는 데 지네의 기운을 눌러 주어야 한다는 풍수담이 결부된 것이다.

삼동三童 굿놀이에서 '지네밟기'의 핵심적인 내용은 창작된 것이다. 현재 불리고 있는 '지네밟기'라는 노래 사설은 전에 없던 것인데 새롭게 창작된 것이다. 그리고 기와밟기는 남성들이 길게 엎드려 있으면 그 위를 성인 어른이 밟고 지나가면서 행해졌던 것인데, 지네밟기는 여성들이 지네 복장을 하고 그 위를 어린아이가 올라가 지네 밟는 형상을 연출하고 있다. 삼동三童 굿놀이는 삼동三洞 굿놀이의 외형만 차용했을 뿐이고, 삼동三童의 등장과 지네밟기와 같은 삼동 굿놀이의 핵심적인 부분은 모두 후대에 만들어진 것이다.

내용 현재 전승되고 있는 남원 삼동 굿놀이의 내용은 다음과 같다.

①기세배와 합굿: 백중날 아침 양촌, 음촌, 개신 세 마을 농악대가 각각 자기 마을 앞 광장에 모여 "판굿"을 먼저 친다. 각 마을에서는 용기龍旗와 영기令旗를 앞세우고 동네 어른들과 농악단, 부녀자 순으로 열을 지어 '길굿'을 치면서 흥겹게 길놀이를 한다. 적당한 시간이 되면 양촌마을 가까운 삼거리로 모인다. 광장에 모이게 되면 음촌과 개신마을의 농기들은 양촌마을의 큰 기에


기세배


당제


길놀이


무동


샘굿


지네밟기

남원 삼동 굿놀이 | 전북 남원 | 2005 | 국립민속박물관

정중히 절을 세 번 하며, 마을 사람들도 같이 따라서 절을 한다. 그러면 큰 기는 기 방울을 울리며 전후좌우로 기를 흔들어 답례하고 양촌마을 대표는 깃봉으로 사용한 작목(꿩털)을 두 마을 농기에 선사품으로 주고 의리를 다짐한다. 이어서 농악단의 상쇠가 지휘하고 세 마을 농악이 합동하는 이른바 합굿을 하며 당산을 향해 행진을 하게 된다.

②당산제: 농악단과 괴양리 세 마을 사람들은 양촌마을 당산(괴목나무)으로 모여 유교식으로 당산제를 지낸다. 농악단은 당산 주변을 돌다가 당산을 향해 서고, 제주祭主와 축관祝官·축헌祝獻·아헌亞獻·종헌終獻 등 네 사람이 제사를 지내게 된다. 제관이 분향재배한 뒤 강신降神과 축헌祝獻, 아헌亞獻, 종헌終獻을 올리고 독축讀祝한다. 축문 낭독이 끝나면 일제히 재배를 하면 제례가 끝난다. 이어서 대포수가 '고시레'를 하면 농악단은 신나게 한바탕 판굿을 친다. 이어서 큰 기 앞에 술상을 차려 술을 대접하고 풍년을 기원한 다음 모두 음복한다.

③샘굿: 당제를 끝마치고 농악단은 2열 종대로 영기令旗를 앞세우고 양촌마을의 공동 샘으로 향한다. 우물에 당도하면 늦은 삼채가락으로 치다가 자진모리로 치면서 굿가락을 멈춘다. 농악단은 샘 주변에 서서 일제히 "아따 그 물 맛 좋구나. 꿀떡꿀떡 마시고 아들 낳고 딸 낳고 미역국에 밥 먹세." 하고 소리친다. 그리고 다시 삼채굿으로 돌리고 자진머리로 한바탕 신나게 몰아친 뒤 샘굿을 끝마친다.

④삼동 굿놀이: 샘굿을 하는 동안 부자로 잘 살고 손도 많은 팔자 좋은 어른이 양촌마을 대밭으로 가 삼동 굿놀이에 쓰일 이른바 신대를 고른다. 어른은 튼튼한 대나무 네 그루를 선정하고 대를 베기 전에 "오늘 이 대나무가 꼭 필요해서 베어 가니 자손만대에 복을 많이 주고 용서해 주십시오."라고 축원을 한다. 이렇게 축문을 읊으면서 고한 뒤 대나무를 벤다. 그 신대를 삼동 굿놀이 보존회관 앞 마당으로 운반하여 한 줄로 신대를 세우고, 거기에 금줄(숯, 목화, 고추 등을 닮)을 치고 놀이판을 신성 공간으로 만든다. 이것은 이른바 각 당을 상징하는 것이다. 농악단은 동·서 양편으로 갈라서서 풍류가락을 친다. 한 마을에서 두 사람씩 선출된 노부老婦들은 상(정화수, 쌀, 미역 등을 차린 삼시랑 상)을 가지고 입장한다. 금줄을 중심으로 양쪽으로 분리하여 한 쪽은 부녀들의 비손받이가 위치하고 한 쪽은 꽃받이가 위치하여 비손과 서로 대면하면 이 때부터 삼동 굿놀이가 시작된다. 삼동 굿놀이는 '출산 과정–성장 과정–입신출세 과정–지네밟기' 순으로 진행된다. 남원 삼동 굿놀이는 매년 7월 백중날 남원 보절면 양촌마을 삼동 굿놀이 보존회관 앞 마당에서 벌어진다. 삼동 굿놀이는 남원 지역의 고유한 민속놀이를 대내외에 널리 알리고 춘향제의 민속 축제로서의 성격을 강화하기 위한 목적으로, 1985년 제55회 춘향제부터 축제 종목으로 채택되어 공연되고 있다.

특징 및 의의 남원 삼동 굿놀이는 남원 지역을 대표하는 전통 민속놀이로, 매년 백중날 행해지며 때로 춘향제 기간에 놀아지기도 한다. 삼동 굿놀이는 풍수설에 입각하여 지네밟기를 하고 어린아이가 등장하여 극적인 행위를 연출한다는 점에서 상당히 독특한 굿놀이 형식이라 할 수 있다. 이러한 삼동 굿놀이의 독특한 면모는 본래적인 것이 아니라, 1982년 전국민속예술경연대회에 참가하면서 상당 부분이 윤색되어 새로운 작품으로 거듭 난 것이다.

참고문헌 기와밟기(임동권, 한국민속문화론, 집문당, 1983), 남원삼동 굿놀이(정병호, 무형문화재조사보고서154, 문화공보부 문화재관리국, 1983), 남원삼동굿놀이(이종진, 남원삼동굿놀이보존회, 2003), 남원의 마을 유래(남원시, 1998), 삼동굿놀이의 본래 모습에 대한 추론(김기형, 한국민속학31, 한국민속학회, 1999), 한국농경세시의 연구(김택규, 영남대학교출판부, 1985).

필자 김기형(金基珩)

남원 용마놀이

정의 전라북도 남원에서 섣달그믐 또는 정월대보름에 재앙을 누르고 풍흉을 점치기 위해 편을 나눠 승부를 겨루는 대동놀이.

역사 용마놀이가 언제부터 시작되었는지는 불분명하나 오래되었을 것으로 추정된다. 최초의 기록인 『용성

지龍城誌』에 옛날부터 재앙災殃을 누르고, 그 해의 풍년과 흉년을 점치기 위해 용마놀이를 했다는 대목이 있고, 고을 이름이 '용성龍城'인 점에서 기원을 용과 관련된 지역명이 나타나는 백제시대 이후로 추정해 볼 수 있다. 이와 함께 『한국민속대관』에 실려 있는 관련 설화의 내용을 요약하면 다음과 같다.

남원은 고대 마한의 영역에 속해 있었으며, 마한의 도읍지였던 달궁達宮 마을은 높이가 약 1,000*m*나 되는 고원 지대에 있었다. 비가 오지 않으면 농사를 전혀 지을 수 없었던 입지 조건으로 인해, 해마다 지리산 상봉上峯에 올라가 기우제祈雨祭를 지냈다. 이렇게 기우제를 지낸 까닭인지 용이 비를 몰고 내려와 농사를 잘 지을 수 있었다고 한다. 그 뒤 마한 땅은 백제에 병합이 되었다. 백제 왕은 남원에 풍년이 들자 고대로부터 용 때문에 잘 사는 고을이라 하여 '고룡군古龍郡'이라 이름 짓고, 후손들에게는 용에 대한 고마움을 잊지 않게 하기 위해 용마놀이를 하게 했다고 전해진다. 이러한 기록들을 종합해 볼 때, 용마놀이는 백제시대 이래로 행해진 남원 지역 고유의 민속놀이였음을 짐작할 수 있다.

용마놀이는 벽사의례辟邪儀禮와 기풍제의祈豐祭儀적 성격을 띠며, 조선시대 말까지 행해지다가 일제강점기에 중단되었다가 광복 이후 용마놀이가 복원되었는데, 1950년대 남원 소재의 초등학교 운동회에서 청팀과 백팀이 승부를 겨루는 놀이 형태로 변화해 간간이 행해지게 되었다. 이렇게 간헐적으로 이어지던 용마놀이는 1970년 전국민속예술경연대회에 출전을 계기로 지역사회의 주목을 받게 되었다. 1986년 당시 남원문화원 주도와 춘향문화선양회의 지원으로 남원 춘향제의 중요 행사로 선을 보이게 되었다. 이후 용마놀이는 생김새, 색채와 장식 등이 점차 화려해지는 경향을 보이고 있기도 하다. 놀이 방법 또한 기존의 기록을 토대로 재구성하였다. 현재 용마놀이는 춘향제에서 이따금 재현되고 있다.

내용 용마놀이의 도구 제작 과정과 놀이 방법에 대한 기록이 자세히 전해지지 않아 구체적으로 그 실상에 대해서는 알 수 없다. 하지만 1699년(숙종 25)에 발간된 남원의 향토지인 『용성지』의 내용을 참고하면 대략적으로나마 그 놀이 형태를 짐작할 수 있다. 용마놀이는 매년 제석除夕이나 상원上元에 사는 곳, 즉 용마놀이에 참여하는 사람들의 거주지를 기준으로 남南과 북北의 두 대열隊列로 나눈다. 남과 북의 두 대열에서 각각 큰 용마龍馬를 만들어 용龍의 무늬를 그린 후 오색으로 채색彩色을 한다. 승부를 겨루기에 앞서 용마를 독륜거獨輪車에 실어 거리를 도는데, 이때 여러 가지 놀이가 뒤따르기도 했다. 용마놀이는 남쪽이 이기면 풍년이 들고, 북쪽이 이기게 되면 흉년이 든다는 속설이 있었다. 용마놀이는 민간에서뿐만 아니라 관의 장려 속에서 행해졌을 것으로 보인다. 그것은 관가에서도 용마놀이를 도와주는 사람이 있었다는 기록에서도 확인된다.

남원문화원에서 발굴·재현한 용마놀이에서 용마는 철골(대나무) 골조와 광목 등을 이용해 만들며, 남과 북으로 대립되는 모습을 보이기 위해 남쪽은 황룡黃龍, 북쪽은 청룡靑龍으로 구분하여 채색하였다. 용마놀이를 할 때 삼지창과 남·북기를 든 60여 명의 머리꾼이 용마의 선두에서 머리꾼끼리 대진하고, 용마의 좌우에는 짚방이를 든 60여 명의 앞채꾼과 놀이꾼이 호위한다. 놀이꾼은 무섭게 꾸민 탈을 쓰고 짚방이를 들면서 상대방 머리꾼 그리고 앞채꾼 등과 싸움을 한다. 싸움 도중 용마를 뺏기거나, 호위병이 패배했을 때, 그리고 타고 있던 장수가 떨어지거나 수세에 몰리면 승부에서 패하게 된다. 승부가 결정되면 농악에 맞춰 광장을 돌며 놀이마당을 벌이며 끝을 맺는다.

특징 및 의의 용마놀이는 가장 오랫동안 전승되었던 남원 고유 민속놀이의 하나로, 용과 관련된 지명이 많은 지역적 특성을 잘 반영하고 있다. 행해진 시기와 편제가 기풍제의적 성격을 지닌 편싸움 계통의 대동놀이와 유사하면서도, 그 형태가 다른 쟁투 놀이라는 점이 특징이다. 현재는 남원의 전통문화를 계승하기 위한 차원에서 행해지고 있으며, 지역 공동체의 단결과 화합을 도모한다는 점에서 의의가 있다.

참고문헌 남원 용마놀이의 원형 검토와 전승 실태(이명진, 남도민속연구10, 남도민속학회, 2004), 용성지(남원문화원, 1995), 한국민속대관4(고려대학교 민족문화연구소, 1980), 한국민속대사전2(한국민속사전 편찬위원회, 민족문화사, 1991).

필자 유목화(柳牧和)

남해 선구 줄 끗기

정의 경상남도 남해군 남면 선구 마을에서 정월대보름에 한 해의 풍농과 풍어, 그리고 마을의 안녕을 기원하며 펼치는 줄당기기놀이.

역사 남해 선구 줄 끗기의 기원은 확실하지 않으나, 조선 중기부터 전해져 내려왔다고 한다. 선구마을은 690년(신라 신문왕 10)에 전야산군轉也山郡이 설치되면서 속현인 평산현平山縣에 속하게 되었다. 이 마을은 앞쪽으로 수심이 깊은 포구가 있고 뒤로는 설흘산雪屹山, 망기산望旗山의 두 봉수대가 있어서 군사적으로 매우 중요한 지리적 요건을 갖추고 있었다. 선구마을은 반농반촌 지역으로 아랫당산과 윗당산에서 당산제를 올리며 풍농과 풍어를 빌고 해난 사고 방지와 마을의 번영을 기원하였다. 선구 줄 끗기는 이 당산제와 결합되어 전승되는 놀이로 그 정확한 유래는 알기 어렵지만 마을의 역사와 함께 이어져 온 것으로 파악된다. 따라서 당산제를 지낸 뒤에 바다 재해를 예방하고 마을의 번영을 위하여 줄 끗기가 시작되었을 것으로 추측하고 있다. 예전에는 풍물의 길굿과 함께 줄을 어깨에 메고 여러 마을을 돌아다니며 필승을 다짐하거나 기싸움과 고싸움놀이 후 줄 끗기로 이행되는 놀이 형태에서 군사 진법의 일면을 담고 있었다. 그러나 일제강점기를 지나는 동안 민속문화 말살 정책의 영향으로 중단되고 말았다. 다행히 광복을 맞아 1947년부터 비정기적으로 소규모 행사로 연행되다가 마침내 1980년대에 이르러 향토문화연구가와 지역민의 노력으로 놀이가 온전히 복원됨으로써 1989년부터는 매년 음력 정월대보름 때 선구 마을 해변에서 재현되고 있다. 또한 지역 축제인 벚꽃놀이와 인근 지역 축제가 있을 때면 이 놀이를 알리기 위해 시연 행사를 진행하고 있다. 이러한 성과를 토대로 선구 줄 끗기 보존회를 구성하고 2003년 6월 12일 경상남도 무형문화재 제26호로 지정된 뒤 활발히 보존·전승되고 있다.

내용 남해 선구 줄 끗기는 마을 구성원들을 두 패로 구분하여 윗당산에 제를 올리는 윗마을을 북편으로, 아랫당산에 제를 지내는 아랫마을을 남편으로 나누어 대결하는 일종의 쌍줄다리기놀이이다. 우선 줄 끗기에 필요한 고와 줄을 만들기 위해 필요한 짚은 마을 모든 집에서 거두어 모았는데 아이들이 집집마다 찾아다니면서 짚을 갹출하였다. 짚을 모으는 동안 응하지 않는 가정이 있을 때는 밤에 그 집의 베늘(낟가리)에서 다짜고짜로 가져와도 아무런 항의를 하지 않는 것이 관행으로 되어 있다. 마을 사람 모두가 한 집도 빠짐없이 참여하는 공동행사라는 인식이 배어 있다. 짚이 어느 정도 모이면 남편은 바닷가에서, 북편은 윗당산나무 아래에서 각각 큰 고를 만든다. 고의 제작 방식은 새끼를 꼰 뒤 이것을 다시 꼬아 겹쳐서 점차 크게 만들어 가는 형식이다. 완성된 고의 크기는 직경이 약 1*m*이며 원줄의 길이는 윗부분에서 2*m* 정도의 몸통줄로 이어지다가 점차 약간 가는 네 가닥의 줄을 문어발 모양으로 달아내어 40여 *m* 길이로 만든다. 고를 만드는 동안 여인네의 출입은 일체 허락되지 않는다. 그리고 다 만든 줄을 지키기 위하여 밤에 경비를 서기도 한다. 상대편을 이기기 위하여 밤에 몰래 완성된 줄에 칼집을 넣는 경우가 있는데, 밤새 보초를 세워 줄 끗기 중간에 줄이 끊어지는 사태를 사전에 막는다. 그리고 이 줄은 임산부가 넘으면 출산 시 아이의 손가락이나 발가락이 새끼줄 같이 꼬여 비틀어진다는 구전 이야기에 근거하여 근접하는 것조차 금기시하고 있다.

편구성을 하기 위해 우선 양편에서는 편장을 뽑는다. 편장은 장가를 가지 않은 건장한 총각이나 신분상 깨끗하고 정결한 장정으로 선정한다. 구성 인원은 편장 1인을 포함하여 기수 30여 명, 풍물패 20여 명 등 한 편이 약 500명 이상이 된다. 북편은 선구(배금) 마을 위쪽에 위치한 윗마을 사람들과 인근 마을인 모래치(사촌), 깨골(임포), 우남동(운암) 사람들로 한편을 이루고, 남편은 선구 마을 아래쪽에 위치한 아랫마을 사람들과 버든(향촌), 가내(가천) 사람들이 한편이 된다. 줄 끗기를 할 때는 고, 깃발(남편기, 북편기), 편장기[令旗], 농기, 풍물, 제상 및 제수 등을 준비하고 솟대와 달집 따위도 설치해 둔다.

놀이의 순서는 당산제—어불림(어울림)—필승고축—고싸움—줄 끗기—달집태우기 등 모두 5과장으로 구성돼 있다. 먼저 북편과 남편이 각각 고를 메고서 위아

래 당산에 가서 당산제를 지낸다. 당산제는 음력 정월 대보름 당일 낮에 행사 준비물이 완료된 후 북편과 남편은 각기 만들어 놓은 고를 메고 윗당산, 아랫당산에 가서 지낸다. 이때 미리 선정된 초헌, 아헌, 종헌 등의 제관과 집사, 축관 중심으로 제를 진행한다. 윗당산에서는 풍년을, 아랫당산에서는 풍어를 기원하고 각자 소망을 빈다.

다음 어불림(어울림)은 인근 마을로 응원군을 모으기 위해 고를 메고 노래를 부르며 순회하는 과정이다. 당산제가 끝나면 풍물을 앞세우고 남편은 버든·가내마을로, 북편은 모래치·깨골·우남동마을을 가까이까지 순회하면서 응원군을 모은다. 인근 마을에서는 기꺼이 응하게 된다. 인근 마을로부터 응원과 지원군을 얻은 남편과 북편은 선구마을로 돌아와 온 마을을 용트림하듯 돌면서 기세를 올려 상대편의 사기를 꺾고 약을 올리며 싸우기 전까지 흥을 돋우며 임전 태세를 갖춘다.

다음 필승고축은 승리를 염원하며 축문을 읽는 것이다. 남편, 북편이 마주보고 있을 때 판정관이 징을 높이 들어 세 번 울리면 양편은 각각 장내를 한 바퀴 돈 다음 각 편장은 필승과 풍농·풍어를 기원하며 축문을 읊는다. 편장이 손을 비비면서 축문을 고하는 동안 군원들은 고를 메고 축문을 마음속으로 암송한다. 축문이 끝나면 편장은 고 위에서 세 번 절하고 군원들은 절하는 속도에 맞추어 고를 상여 어르듯이 세 번 어른다.

다음 고싸움은 고를 전진하여 서로 맞대고 싸워 암고와 숫고를 결정짓는 과정이다. 판정관이 징을 세 번 울리면 함성과 함께 양편은 고를 메고 노래를 부르면서 사기를 돋운다. 서너 번 고를 맞대면서 자기편의 힘을 예상하고 측정하여 약하다고 느껴질 경우 구경꾼과 응원군을 초청하기도 한다. 서로 고를 밀기 시작하여 고싸움을 벌인 후 승부가 결정날 때쯤 되면 판정관은 징을 세 번 울려 이긴 편을 숫고로, 진 편을 암고로 판정한다. 고싸움 시작 전에 고를 어르면서 부르는 노래는 다음과 같다.

오늘 해가 다졌는가/ 골목골목 연기난다/ 오늘 밤 달뜨거든/ 바닷가에 모두 모여/ 줄 끗기를 할 적에는/ 우리 편에 이겨보세/ 달 떠온다 달 떠온다/ 열두등에 달 솟았네/ 우리 사돈 어디 갔소/ 우리 딸은어디 갔소/ 우리 편이 이기면은/ 사돈 동네 풍년 드오/ 가세 가세 자네 가세/ 우리 편 응원가세.

-선소리

어허술베야. (2회씩 복창)

-받는소리

다음 줄 끗기 순서에서는 본격적인 승부가 펼쳐진다. 양편의 고를 서로 맞대어 빗장으로 고를 끼워 연결한 뒤에, 판정관의 징 신호에 따라 본격적인 줄 끗기가 시작된다. 이때 양편의 남녀노소 전체가 줄에 매달려 있는 힘을 다하여 줄을 끗는데, 여자들은 줄을 무겁게 하기 위하여 치마폭에 몽돌을 싸고 줄에 매달리기도 한다. 줄 끗기 승부는 3판 양승으로 결정하지만 경우에 따라서는 5판 3승으로 할 때도 있다. 이 줄 끗기에서 암고편이 이기면 마을 전체에 풍년과 풍어가 들고 모든 가정이 태평하며 마을에 아무 재해가 닥치지 않는다고 믿고 있다.

다음 순서로 달집태우기를 한다. 승부에 관계없이 보름달이 뜨면 북편과 남편은 물론 인근 마을 사람 모두가 함께 어울려 한 해의 액을 날려 보내고 화합과 친목을 다진다. 이때 마을 사람들의 소원을 비는 망월대동望月大同굿을 올리고 달집을 태운다. 달집이 다 타고 나면 주민들은 줄 끗기를 한 짚을 잘라 가져간다. 이를 논밭에 뿌리면 풍년이 들고 배 위에 두면 만선이 되며, 태워서 그 재를 먹으면 아들을 낳는다는 속설이 있기 때문이다.

특징 및 의의 남해 선구 줄 끗기는 먼저 당산제를 모시고 필승과 풍농, 풍어를 고축한 뒤 고싸움놀이를 벌여 암고·수고를 결정한 이후 줄 끗기 놀이가 진행되는데, 여기에 여러 민속행사가 두루 어우러져 복합행사로 펼쳐진다. 선구 줄 끗기는 어촌 마을에서 행해지는 민속놀이로서 지역의 신앙과 적절하게 잘 배합되어 진행되고 있다. 풍농과 풍어를 기원하고 마을의 화합을 도모하는 마을 공동 제의놀이의 성격을 유지하고 있다. 단순히 고싸움놀이와 줄 끗기만 일시적으로 펼쳐지는 것이 아니라 마을의 안녕을 기원하고 한 해의 액


남해 선구 줄


당산제


어불림(어울림)


어불림(어울림)


고싸움


줄 끗기


달집태우기

남해 선구 줄 끗기 | 경남 남해 | 2004 | 국립민속박물관

을 제거하는 의식을 행하고, 줄 끗기의 승패에 상관없이 주민들의 화합의 장이 마련되는 지역 축제로서 그 가치를 지니고 있다.

선구 줄 끗기는 여러 지역의 대동놀이를 혼합한 형태를 띠며 극적인 구성과 진법을 운용함으로써 예전 군사적·지리적 요충지로서의 지역성을 드러내고 있다. 여기서 집단의 결속력 강화라는 공동체놀이로서의 의의를 지속시키고 있다. 현대사회의 변화 과정 속에서 줄 끗기의 풍농풍어의 의례적 기능은 많이 퇴색했으나 소통과 공감의 사회 통합과 주민의 심리적 일체감을 자극해 지역적 동질성을 확인하는 매체로서 중요한 기능을 수행하고 있다.

참고문헌 경남지역의 줄다리기 놀이에 대하여(박성석, 경남문화연구18, 경상대학교 경남문화연구소, 1996), 남해선구줄끗기 조사보고서(남해군, 2003), 한국민족문화대백과5(한국정신문화연구원, 1991), 화전사연구(화전사바로알기모임, 남해문화원, 2001).

필자 남성진(南聖辰)

낫 치기놀이

정의 나무를 하거나 풀을 베러 산에 갔을 때 하는데, 일정한 거리를 두고 목표 지점에 낫을 던져 꽂거나 걸치도록 하는 놀이.

내용 '낫꽂기' 또는 '낫걸이'라 하는 곳도 있으나 '낫 치기'가 일반적인 이름으로 주로 큰 아이나 청소년들이 많이 했다. 풀을 베고 나무를 하는 것은 과거 농·산촌 아이들의 일상적인 일이었다. 풀은 소의 먹이로 쓰거나 농사 때 퇴비로 사용하고, 나무는 땔감으로 사용하였으므로 풀베기나 나무하기는 전통사회에서 중요한 일이었다. 하지만 이런 일들은 급하게 서둘러 되는 것이 아니라 쉬엄쉬엄 할 수밖에 없고 그 틈을 이용해 이 놀이를 했다. 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에는 경기도, 강원도, 충청도, 전라도, 경상도 지역에서 이 놀이를 했다고 기록하고 있는데 놀이 방법은 거의 비슷하다. 즉 나뭇단이나 풀단을 걸고 낫을 던져 땅에 꽂히는 사람이 이기는 것이다. 그밖에 나무에 걸리는 사람이 이기는 방법도 있다.



낫 치기 | 경남 남해 | 국립민속박물관

놀이를 시작하기 전에 각자 일정한 양의 풀을 베어 한 곳에 모은 뒤 가운데에 막대기를 꽂는다. 던질 순서를 가위바위보로 정하고 그에 따라 막대기를 향해 낫을 던진다. 이때 낫이 막대기에 걸치는 사람이 이긴 것으로 간주해 쌓아 놓은 풀을 모두 가져가기로 정하지만 이런 경우는 드물었다. 그래서 막대에 가장 가깝게 던진 낫을 가려 순위를 매겼는데, 서로 의견이 엇갈리는 경우가 많아서 실랑이를 벌이기 일쑤이다. 져서 빼앗긴 사람은 혼자 남아서 풀을 베거나 나무를 하다 늦게야 집으로 갈 수밖에 없다.

또 다른 방식으로는 각자가 베거나 모은 꼴이나 나뭇단을 높이 쌓아 두고 3~4*m* 정도에서 한 명씩 낫을 던지는 것이었다. 낫이 정확히 자기 꼴에 꽂히면 놀이에서 이긴다. 먼 거리에서 던져 자신들의 키보다 높은 꼴 위에 낫을 정확히 꽂는 것은 어려운 일이다. 낫을 정확히 꽂으면 쌓아 놓은 꼴을 모두 차지할 수 있기 때문에 평소에 낫 던지기를 연습하는 아이들도 있었다.

나무를 걸고 하는 '낫딴치기'는 방법이 또 다르다. 평평한 곳보다는 약간 경사진 잔디밭에서 하는데, 시작 지점을 나뭇잎이나 풀잎 등으로 표시하여 놓고 던지는 것이 아니라 굴린다. 제일 멀리 낫을 굴린 사람이 나뭇단을 따게 된다. 이 놀이를 잘하는 사람은 낫이 잘 굴러가도록 낫자루를 짧게 하여 가지고 다닌다.

특징 및 의의 이와 비슷한 놀이로 갈퀴치기와 호미 던지기가 있다. 겨울철에 낙엽을 긁어모으는 갈퀴를 가지고도 낫 치기와 같은 방식의 놀이를 하며 경북 안동에서는 꼴 더미에 호미를 던져 꽂히는 사람이 꼴을 따먹는 사례도 보고되었다. 이는 놀이 내용은 같고 놀이 도구만 다른 경우라 하겠다. 지금은 나무를 하거나 꼴을 베지 않게 되면서 사라진 놀이지만 1950년대에서 1970년대 사이 농촌에서 어린 시절을 보낸 사람에게는 잊지 못할 놀이 가운데 하나다.

참고문헌 울진의 세시풍속과 놀이(울진문화원, 민속원, 2012), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992).

필자 이상호(李相昊)

널뛰기

정의 긴 널빤지의 중간을 괴어 놓고, 양쪽 끝단에 한 사람씩 올라서서 번갈아 구르며 널을 차고 오르는 놀이.

역사 널뒤기, 초판희超板戱, 판무板舞, 도판희蹴板戱라고도 한다. 널뛰기는 정초에 젊은 여자들이 노는 가장 대표적이고 발랄한 놀이인데, 언제부터 시작되었는지는 문헌 기록이 없어 자세히 알 수는 없다. 그러나 놀이의 유래에 대한 속설은 오랜 옛날부터 전해온다. 널뛰기 유래담에 대해 몇 가지를 살펴보면, 우선 부녀자의 외출이 자유롭지 못한 시절에 담장 밖 세상 풍경과 거리의 남자 모습을 훔쳐보려고 생각해 냈다는 설이 있다. 그리고 널뛰기를 핑계 삼아 옥에 갇힌 남편들의 얼굴을 번갈아 보기 위해 뛰었다는 설이 있는데, 이는 높은 담장 너머에 갇혀 있는 옥중의 남편을 보려는 아내가 자신과 비슷한 처지의 다른 여자와 함께 널뛰기를 하여 남편의 얼굴을 보게 되었다는 이야기이다. 또한 귀신날에 잡귀를 쫓고 부정을 없애기 위한 축귀적逐鬼的 성격으로 널을 뛰었다고도 한다. 이 밖에 처녀 시절에 널을 뛰지 않으면 시집을 가서 아기를 낳지 못한다거나, 정초에 널뛰기를 하면 일 년 내내 가시에 찔리지 않는다는 속신俗信도 있다. 이와 같이 널뛰기는 놀이의 방식에 따라서 새로운 각편의 이야기가 만들어지면서 전승되었다.



널 뛰는 모양 | 기산풍속도(2002년 복제) | 국립민속박물관

널뛰기의 유래에 대해서는 고증할 만한 자료가 없지만, 고려시대부터 전승되었을 것으로 추정되고 있다. 고려시대 여성들은 말타기·격구와 같은 활달한 운동을 하였다는 기록이 있어, 널뛰기 역시 놀이의 성격으로 보아 당시의 여성들이 즐겼을 것으로 짐작된다. 구체적으로 문헌을 통해 널뛰기의 기록을 살펴보면, 최영년은 『해동죽지海東竹枝』에서 "옛 풍속에 정월 초하루부터 젊은 부녀들이 쌍으로 널을 뛰었다. 이는 고려시대부터 이어왔다."라고 밝히고 있으며 그 광경을 글로 적고 있다. 그리고 유득공은 『경도잡지京都雜志』「세시歲時」 원일元日조에 "항간에서 부녀자들이 흰 널조각을 짚단 위에 가로로 걸쳐 놓고 양쪽 끝에 갈라서서 굴러 뛰는데, 그 높이가 몇 자씩 올라간다. 그때 패물 울리는 소리가 쟁쟁하고, 지쳐서 떨어져 나가는 것으로 낙을 삼으니, 이를 초판희超板戱라고 한다. 생각건대 주황周煌의 『유구국지략琉球國志略』에 그곳 '부녀들이 널빤지 위에서 춤을 추는데, 이를 판무板舞라고 한다.'라고 했는데 이것과 비슷하다. 조선 초에 유구琉球가 입조入朝할 때 어떤 이가 그것을 사모해서 본받은 것인지."라고 기록하였다. 설날 풍속의 하나로 널뛰기를 소개하면서, 유구국琉球國에서 행하는 널뛰기가 고려 말엽부터 조선 초에 잦은 교류 과정에서 전래되었음을 명시하고 있다.

한편 『송경지松京誌』 권 2 풍속風俗조에도 "정월 초하루에 여자 어린이들이 널을 뛴다(축판희蹴板戱)."고 기술하였다. 또한 『동국세시기東國歲時記』 12월조에도 "저자에서는 부녀자들이 흰 널빤지를 짚단 위에 올려놓고, 널빤지 양끝에 두 여인이 마주서서 뛰면 한 사람은 올라가고 또 한 사람은 내려왔다 하며 여러 자를 올라간다. 또 그들은 힘이 빠져서 지치는 것을 낙으로 여긴다. 이것을 말하여 '도판희跳板戱', 즉 널뛰기라 한다. 이 놀이는 정월 초까지 한다."라고 기록하고 있다. 그밖에 최남선崔南善의 『조선상식문답朝鮮常識問答』「풍속편」의 널뛰기조에 "활발용약으로 표현을 삼는 이 유희는 유교적 유한정정幽閑靜貞을 강요하던 후세에 산출한바 아니오, 대개 기마격구라도 자유로 하던 우리 여성 고쇄기錮鎖期 이전의 유한 민속"이라고 기록하고 있다. 최남선은 여기에서 널뛰기가 봉건제 이전에 시작되었음을 암시하고 있고, 유구의 판유희와 비교하면서 우리나라에서 전파되었음을 주장하고 있다. 따라서 활발하고 생기가 넘치는 널뛰기의 놀이 성격으로 보아 그 역사에 대해서는 부녀에게 높은 덕행을 강요하던 유교사회에서 비롯된 것이 아니라, 자유롭게 말을 타고 격렬한 공치기가 가능했던 고려시대 이전부터 있었던 고유 민속으로 보고 있다.



널뛰기 | 국립민속박물관

내용 널뛰기를 하려면 기본적으로 긴 널빤지와 그것을 받칠 수 있는 널 받침이 있어야 한다. 널빤지는 탄력성이 있고 견고한 나무를 이용해서 만드는데, 일반적으로 중간이 두껍고 양끝이 좀 얇은 것이 놀기에 좋다. 보통 길이는 5~6*m*, 너비 35~40*cm*, 두께 5*cm* 정도가 적당하다. 널 받침은 두툼하고 긴 널빤지 한복판의 밑을 괴어 중심을 잡을 때 쓰는 것으로, 보통 '고이개'라고도 한다. 보통 짚 묶음 또는 흙을 담은 가마니 같은 것으로 하며, 높이는 30*cm* 정도로 하는 것이 적당하다. 받침이 낮으면 널이 닿은 양쪽 땅이 파이기도 한다. 그러다보니 아예 처음부터 널 양끝이 닿는 땅 부위를 깊게 파서 더 높이 뛰기도 한다. 이때는 널이 움직이는 것을 막기 위해 사람이 널빤지 가운데에 올라앉는다.

널을 뛰기 전에 두 사람은 널의 양끝에 올라서서 평형을 이루도록 널 자리를 조정한다. 이때 무거운 사람은 한 쪽을 상대에게 밀어 주어 균형을 맞춘다. 몸무게가 비슷한 사람끼리 뛰게 되면 널을 같은 길이로 차지해도 되지만, 몸무게가 차이가 날 때에는 몸무게가 적은 사람에게 널을 많이 주어 기울어지지 않도록 한다. 그렇지 않으면 널이 한 쪽으로 길게 쏠려 상대방이 불리하거나 널을 구를 수가 없게 된다. 널의 한 쪽을 상대에게 내밀어 주는 것을 '밥 준다.'라고 일컫는다. 널의 평형이 이루어져 중심을 잡게 되면 비로소 널을 뛰게 되는데, 한사람씩 뛰어올랐다가 내려디디면 그 힘의 반동으로 상대방이 뛰어오른다. 이러한 동작을 두 사람이 서로 번갈아 반복하면서 놀이를 계속한다. 이때 널빤지 양 끝에서 높이 오를 때는 5~6척까지도 뛰어오른다. 한 사람이 뛰어올랐다가 내려디디면 그 힘의 반동으로 상대방이 뛰게 되며, 이러한 동작을 서로 번갈아 반복하면서 놀이를 계속한다.

널을 뛰는 방법은 단순히 뛰는 방법에서부터 다양한 기교를 부리는 방법까지 다양하다. 널빤지 양쪽에 한 사람씩 올라서서 처음에는 천천히 뛰기 시작한다. 그러다가 두 사람이 마주서서 번갈아 높게 뛰기 시작하면, 올라갔다 내려왔다 하는 탄력에 의해 몸은 점점 공중으로 높이 치솟게 된다. 널뛰기는 온 몸을 이용해 굴리고 그 반동으로 노는 놀이이기 때문에 힘이 들어 오래 뛸 수 없어서 여러 사람이 번갈아 가며 쉬었다가 뛴다. 널뛰기 동작에는 다양한 몸놀림이 있는데 뛰어올랐을 때 두 다리를 곧추 펴고 뛰는 것을 '곧추뛰기'라고 하고, 두 다리를 앞뒤로 벌려 뛰는 것을 '가위발뛰기'라고 한다. 그리고 기술이 능숙하게 되면 '높이뛰기'와 '오래뛰기'와 같은 겨루기를 할 수 있게 된다.

높이뛰기는 높이 올라가는 것을 겨루는 것으로, '데사리'와 '중둥꺾기'가 있다. '데사리'는 몸을 솟구쳐 뛰어올랐다가 그대로 내려오지 않고, 한 바퀴 돌려 떨어져서 쿵 하고 구르는 재주이며, '중둥꺾기'는 좀 더 어려운 몸짓으로서 높이 뛰어오른 뒤, 공중에서 두 다리를 앞으로 내뻗치면서 상체를 앞으로 굽히거나 허리를 뒤로 한 번 제쳤다가 내려오는 재간이다. 이밖에 높이 뛰어올라 발을 앞으로 쭉 폈다가 내려오기, 양옆으로 폈다가 다시 모으면서 내려오기, 뛰어라 빨랫줄을 잡고 몸을 곧추 세웠다가 내려오기 따위도 있다.

놀이의 승부는 한 쪽이 힘껏 굴러서 상대편의 발이 널빤지 옆으로 떨어지게 되면 떨어진 쪽이 지게 되고 다음 사람이 하게 된다. 즉 널을 오래도록 뛰어 끝까지 남는 쪽이 이긴다. 이 놀이는 개인 간의 승부도 가릴 수 있지만 여러 사람이 두 편으로 나뉘어 할 수도 있다. 놀이 자체가 힘주어 뛰는 것인 만큼 다리에 힘이 있어야 하며, 널을 오르내릴 때마다 균형을 잡기가 어려워 오랫동안 계속하기가 힘들다. 따라서 교체가 잦고 분위기가 활기에 넘친다.

특징 및 의의 널뛰기는 정초에 주로 여성들이 놀던 놀이로, 몸을 공중에 솟구쳐 다리에 강한 힘을 주고 몸의 균형 감각을 길러주는 놀이이다. 널뛰기를 하면 몸맵시와 건강한 육체미를 가져온다고 여긴다. 여성들이 신년을 맞아 널뛰는 모습은 생명력을 약동시키는 상징이며, 정초 풍경이 빚어내는 우리나라 특유의 아름답고 생기 넘치는 놀이이다. 대개 여성들의 놀이가 정적인데 비해 널뛰기는 매우 동적인 놀이 형태이다. 특히 겨울철에 몸의 신진대사를 원활하게 해 주고, 강인한 신체 단련을 하게 해주는 특성을 지니고 있다. 또한 다양한 민요가 삽입되는 흥겨운 집단놀이의 성격을 지니고, 새해에 온 마을 여성들이 한 곳에 모여 다 같이 즐겁게 노는 데 좋은 수단이 되었기 때문에 이웃 간에 친선과 단결을 도모하는 데도 큰 의의를 가지고 있다.

참고문헌 동아시아의 놀이(김광언, 민속원, 2004), 우리나라 민속놀이(심우성, 동문선, 1996), 조선상식문답 – 풍속(최남선, 동명사, 1947), 조선의 민속놀이(과학원 고고학 및 민속학연구소 민속학연구실, 푸른숲, 1989), 한국 민속놀이의 연구(최상수, 성문각, 1985).

필자 남성진(南聖辰)

눈싸움

정의 겨울철에 아이들이 야외에서 눈을 공처럼 뭉쳐서 만든 눈덩이를 던지며 맞히고 노는 놀이.

내용 언제부터 눈을 놀잇감으로 가지고 놀았는지에 대한 자세한 기록은 없으나, 일제강점기의 기록인 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』을 보면 당시 경기도 고양에서 겨울철에 마을 대항으로 눈싸움놀이를 했다는 기록이 있다. 그러나 놀이 방법이 단순한 것으로 보아, 훨씬 더 이전부터 겨울철 야외에서 눈이 오면 즐기고 놀았을 것으로 추측된다. 또 석전 등과는 다르게 눈은 던져서 맞아도 상처가 나지 않기 때문에 아이들이 마음 놓고 즐길 수 있는 놀이로, 전자오락 등의 실내 놀이가 발달하지 않았던 1970년대 후반까지도 많이 즐겨 놀았다.

놀이 규칙은 주로 공터나 운동장 같은 곳에 모여서 가위바위보 등으로 편을 나눈 후에, 50*cm* 내외의 거리를 두고 마주 서서 눈덩이를 던져 상대편을 맞히는 것이 가장 일반적이다. 편에 따라 특별히 구획을 짓지 않고 이리 뛰고 저리 뛰어다니면서 눈을 던지고 놀다가 상대편이 던진 눈덩이에 맞으면 놀이를 지속하지 못한다. 이런 식으로 상대편을 제거하다가 놀이가 끝날 때까지 남은 인원의 수가 많은 편이 이기게 된다. 공격할 때 상대방을 잘 맞히는 것만큼이나 상대방의 눈덩이를 잘 피해서 수비를 하는 것이 중요하다.

좀 더 복잡하게 놀이를 하는 방법으로는 편을 나누



눈싸움 | 국립민속박물관

어 진을 만든 다음에 눈덩이를 던지면서 상대방의 방어를 뚫고 진을 먼저 점령하는 쪽이 이기는 '진뺏기놀이' 방식이 있다. 또 눈사람을 만들어서 상대편의 눈사람에 눈덩이를 던져서 머리를 빨리 떨어트리는 편이 이기는 등의 여러 가지 방식으로 놀았다.

특징 및 의의 겨울철에는 추위에 움츠러들기 쉽기 때문에 야외에서 놀이를 하는 게 쉬운 일은 아니었다. 눈싸움놀이는 썰매 타기와 함께, 겨울철에 야외에서도 즐길 수 있는 몇 안 되는 놀이였다. 또 놀이 방식이 단순하고 호승심을 자극하여, 겨울철에도 밖에서 아이들의 체력을 단련시킬 수 있는 좋은 계절 놀이이다.

참고문헌 조선의 향토오락(村山智順, 조선총독부, 1941), 남국의 민속놀이(진성기, 흥인문화사, 1975), 민속놀이와 명절(과학백과사전종합출판사, 대산출판사, 2000).

필자 정연학(鄭然鶴)

다리 세기놀이

정의 두 사람 이상이 마주 보고 앉아서 다리를 뻗어 엇갈려 끼운 다음, 노래를 부르며 다리를 세다가 노래 마지막에 짚은 다리를 빼내는 놀이.

내용 다리 세기놀이는 다리뽑기놀이라고도 한다. 이 놀이는 아이들이 방 안에서 하는 대표적인 놀이로, 노래를 하면서 다리를 세는 것보다는 다리를 차례로 빼내어 마지막에 남은 다리의 주인을 술래로 정하거나 벌칙을 주는 것이 목적인 놀이이다.



다리 세기놀이 | 코리아루트

두 명 이상의 아이들이 서로 마주 보고 앉아서 다리를 뻗어 마주 앉은 사람과 엇갈려 끼운다. 놀이를 하는 사람 중 한 명이 노래를 부르면서 맨 왼쪽 또는 오른쪽의 다리부터 차례로 짚어 나간다. 마지막 노랫말에 짚어진 다리의 주인은 다리를 빼서 오므리고, 남은 다리를 놓고 다시 노래를 해서 차츰 다리를 빼는 놀이이다.

노래는 보통 한 사람이 하는데 한 사람씩 돌아가면서 하기도 한다. 지역에 따라 노랫말이 다르고 가창자에 따라서도 노랫말이 조금씩 달라진다. 전국적으로 '이거리 저거리 각거리'로 시작하는 노래가 가장 많고, '한알개 두알개', '한알대 두알대', '하나 먹어 둘에 중', '콩 하나 팥 하나', '앵기 땡기' '꽁꽁 꽁서방', '이박 저박 꼰두박' 등 다양한 노랫말이 전승된다.

노랫말의 의미가 정확하지 않고 비슷한 단어가 가창자에 따라 다르게 발음되는 경우도 허다하다. 하나에서 둘, 셋, 넷 하고 다리를 세는 것처럼 노랫말이 이어지기도 하지만 그 이상 세지는 않고 우습고 의미를 알 수 없는 단어들로 노랫말을 잇다가 마지막에 '똥', '뿡', '퇴', '땡' 등의 말로 마무리하거나 노랫말을 늦추어 마지막 말을 강조하여 마무리한다. 노래를 한 번 할 때 마지막에 짚은 다리 하나를 빼므로 놀이에 참여하는 사람이 많으면 노래를 여러 번 반복해야 한다.

가장 먼저 두 다리를 모두 뺀 사람이 이기는 것이고, 마지막까지 다리를 다 빼지 못 한 사람이 지는 것이다. 다리를 다 빼지 못 한 사람은 벌칙을 받거나 다른 놀이의 술래가 되기도 하고, 서열을 정하여 다른 놀이로 이어지는 경우도 있다.

벌칙을 받는 경우는 다리를 다 빼지 못 한 사람이 다리를 먼저 뺀 사람들의 심부름을 한다든지, 노래를 한다든지, 등을 맞는 등 놀이 시작 전에 정한 벌칙을 수행하고, 술래가 되는 경우는 다리를 빼지 못 한 사람이 숨바꼭질, 원님놀이, 도둑잡기, 평안감사 놀이 등의 술래가 된다. 술래가 되는 놀이는 보통 서열을 매겨서 하는 경우가 많은데, 예를 들면 두 다리를 먼저 뺀 사람부터 차례로 임금(원님), 말, 개, 도둑놈 등이 되어 임금의 돈을 훔치러 온 도둑을 보고 개가 짖어 말을 타고 가서 도둑을 잡는다는 내용의 연극놀이가 있다.

특징 및 의의 다리 세기놀이는 가위바위보와는 차원이 다른 술래나 서열을 정하는 놀이이다. 이 놀이를 하면서 부르는 노래의 시작은 다리를 하나, 둘 세는 듯 하다가 아이들의 언어적 유희가 돋보이는 노랫말들이 뒤섞여 진행된다. 지역과 가창자에 따라 '장도칼', '장독개', '대서리', '떡서리' 등 일정한 노랫말이 의미를 알 수 없는 말들로 변이되는 것을 알 수 있다. 이러한 현상은 아이들이 어른의 말을 흉내 내거나 주변 사물의 이름을 자신들의 언어로 발음한 결과로 보인다.

근래에도 다리 세기놀이는 유아를 중심으로 놀아지고 있지만, 놀이를 할 때 노래는 의미를 알 수 없는 전래적인 노랫말보다는 현대적인 노래를 부르는 경우가 많다. 예를 들어 "코카콜라 맛있다 맛있으면 또 먹어 또 먹으면 배탈 나 척척박사님 알아 맞춰 보세요 딩동댕동"을 들 수 있다. 전래적인 놀이에 부르는 전래적인 노래와 현대적으로 바뀐 노래를 비교하여 연구하는 것이 아이들 노래 생성과 변이를 이해하는 데에 지침이 될 것으로 보인다.

참고문헌 전래동요 – 국립국악원이 전해주는 우리 겨레 우리 노래28(대한교과서, 2006), 전래동요를 찾아서(홍양자, 우리교육, 2000), 한국민속문학사전 – 민요(국립민속박물관, 2013), 한국민요대전해설집(문화방송, 1995), 한국구비문학대계(gubi.aks.ac.kr).

필자 시지은(施知恩)

다리밟기

정의 정월대보름 밤에 다리를 밟는 세시놀이.

내용 다리밟기는 정월대보름의 대표적인 민속이다. 새해의 첫 보름달이 떠오르는 밤에 다리를 건너는 일종의 망월望月 민속의 하나이다. 다리밟기가 언제부터 행해졌는지는 정확히 알 수 없으나 이수광李睟光의 『지봉유설芝峯類說』에서는 답교지희踏橋之戲가 고려시대부터 전래된 풍속이라 하였다. 이 밖의 여러 기록과 시문詩文들은 다리밟기가 매우 오래 되었고, 민간에 널리 성행했음을 보여준다. 특히 조선 후기에 나온 세시기에는 다리밟기에 대한 기록이 담겨 있어 당대의 풍속을 알 수 있다. 유득공柳得恭의 『경도잡지京都雜志』, 김매순金邁淳의 『열양세시기洌陽歲時記』 등이 대표적이다. 『경도잡지』는 "달이 뜬 뒤 서울 사람이 모두 종가鍾街로 나와 종소리를 듣고 헤어져 여러 다리를 밟는다. 대광통교大廣通橋·소광통교小廣通橋·수표교水標橋에 가장 많이 모인다. 이날 저녁은 관례적으로 통행금지를 완화한다. 따라서 사람들이 떼를 이루어 피리를 불고 북을 치며 떠들썩하다."라고 하였다. 『열양세시기』는 "이 날 열두 다리를 건너면 일 년 열두 달 동안의 액을 막는다고 하여 재상귀인宰相貴人으로부터 미천한 사람에 이르기까지 모든 사람이 다리밟기를 했다."라고 하였다. 이들 기록의 일부는 다리밟기의 유래를 중국의 민속에서 찾는 경향이 있으나 당대의 풍속을 충실히 기록하고 있다는 점에서 주목된다.

다리를 밟는 것은 인공물인 '다리[橋]'를 신체의 일부인 '다리[脚]'로 밟는 행위이다. 이는 인공 구조물인 다리와 사람의 다리가 같다는 언어주술적인 사고를 반영하고 있다. 다리를 밟으면 다리가 튼실해지고, 다릿병이 낫는다는 인식을 기반한다. 하나의 주술적인 행위이지만 실제의 다릿병은 각기병脚氣病으로 비타민 B_1의 섭취가 부족하여 다리가 붓고 마비되며 저리는 증세의 병이다. 대체로 쌀을 주식으로 하는 지역에서 많이 발생한다고 한다. 이런 병을 막기 위해 주술을 구실 삼아 남녀귀천을 가리지 않고 무리지어 광통교를 시작으로 성안의 돌다리를 두루 밟았다. 다리를 밟고 '갖은 병을 쫓는다.'라는 뜻에서 '백주병走百病'이라 불렀다.

다리밟기가 얼마나 성행하였는가를 알 수 있는 시문 중의 하나가 이하곤李夏坤(1677~1724)이 쓴 〈원석元夕〉 12수 가운데 아홉 번째 시이다. 전문은 다음과 같다.

> 성안의 여러 다리를 두루 밟고 다녀도城內諸橋踏遍回
> 삼영의 순라군 아무도 간섭하지 않네三營巡邏不相猜
> 장통방 안 마을에서 한사를 불러내어長通坊裡呼韓四
> 다시 종루로 가고자 큰길을 따라 가네更向鍾樓大道來

대보름날 밤에 다리밟기를 핑계 삼아 친구를 불러내어 운종가雲從街로 나가는 모습을 읊고 있다. 이 날 밤은 특별한 밤이기 때문에 엄격하기로 소문난 삼영三營



다리밟기 | 이억영 | 국립민속박물관

에서도 탓하지 않았다. 평소 같으면 2경(오후 10시경)을 시작으로 통행이 금지되고 순라꾼의 제재를 받는데, 대보름에는 통행의 제한을 전혀 받지 않았음을 보여 주고 있다.

특징 및 의의 다리밟기의 기록들을 볼 때, 다리를 건너는 횟수는 지역에 따라 달랐던 것으로 보인다. 열두 다리를 건넌다는 기록은 『열양세시기』와 최영년崔永年의 『해동죽지海東竹枝』에 등장하는데, 이는 열두 달인 일 년의 액막이로 생각했음을 보여주는 수효이다. 이와는 달리 권용정權用正은 『세시잡영歲時雜詠』에서 '답교踏橋'를 읊으면서 '36개의 다리를 다 밟는다三十六橋俱踏遍.'고 하였다. 이 밖에 지방에 따라서는 다리 세 개를 건너기도 하고, 제일 큰 다리나 가장 오래된 다리를 자기 나이 수대로 왕복하기도 한다. 물론 건너야 할 다리의 수는 다리 숫자이기도 하지만 실제로는 답교 횟수를 뜻한다.

다리밟기는 대보름의 중요 민속이었기 때문에 사람이 일시에 모였고, 이에 따른 여러 가지 불편과 크고 작은 폐해가 있었다. 이를 적시한 기록이 이수광의 『지봉유설』이다. "정월 대보름날 남녀가 쌍쌍이 짝을 지어 밤새도록 다녀 거리가 혼잡하여 여자들의 다리밟기를 금하기까지 하였다."라고 적고 있다. 이 금지는 오래 가지 않았지만 궁여지책으로 여성들은 15일을 피해 16일 밤에 다리밟기를 했다. 또 양반들은 번잡을 싫어하여 열 나흗날 밤에 했는데, '양반다리밟기'라고 하였다. 반상의 차이를 두려는 차별 의식이 반영된 결과이다.

어숙권의 『패관잡기稗官雜記』에서는 여성들의 다리를 밟는 구체적인 모습을 기록하고 있다. 양반가의 부녀자들은 가마를 타고 다리를 밟았고, 조금 천한 자는 비갑比甲을 머리에 쓰고 밟았으며, 서민의 부녀자들은 모여서 떼를 지어 황혼을 타서 다리를 밟았다고 한다. 이로 본다면 다리밟기의 주된 연행자가 여성이었음을 알 수 있다. 이런 이유로 무뢰한들이 무리를 이루어 다리밟기를 하는 여성들의 뒤를 따라다니면서 추잡한 일을 벌이기도 했는데, 명종 때에는 이들을 잡아 죄를 다스렸다고 한다. 『해동죽지』에서는 성종 때에는 이런 폐해를 막기 위해 관에서 부녀자들의 다리밟기를 금지하였다고 했다. 반면에 남자는 귀천을 물론하고 무리를 이루어 다리밟기를 했다고 한다. 그러나 여성들의 다리밟기가 이후에도 지속되었음을 볼 때, 다리밟기 금지령은 한때의 일로 보인다.

참고문헌 京都雜志, 東國歲時記, 頭陀草, 歲時雜詠, 洌陽歲時記, 芝峯類說, 稗官雜記, 海東竹枝, 우리나라민속놀이(심우성, 동문선, 1996), 한국의 풍속(문화공보부 문화재관리국, 1970).

필자 장장식(張長植)

달팽이놀이

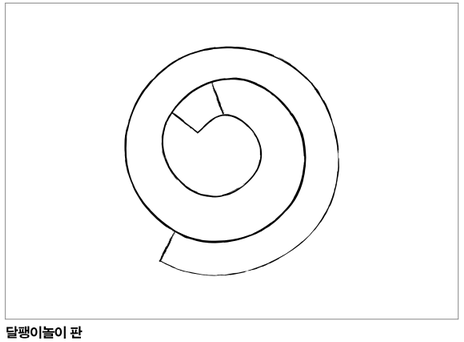
정의 평평한 땅에 나선형의 놀이판을 그리고, 편을 나누어 집을 정한 후 가위바위보로 상대의 집을 먼저 차지하는 놀이.

내용 달팽이놀이는 나선형의 놀이판을 그려 놓고 하는 놀이인데 그 놀이판의 모양이 달팽이를 닮아서 이 같은 이름이 붙었다. 북한에서는 땅에 그린 모양을 따라 빙글빙글 돌기 때문에 '돌아잡기'라고도 한다. 놀이 방법은 같은 지역에서도 조금씩 다른데 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 하나는 두 편으로 나누고 가위바위보를 하여 상대편의 집을 차지하는 형태가 있고, 또 하나는 화장실 열쇠를 가지고 있는 집주인 역할이나 떡장수 역할을 하는 아이가 있어 나머지 아이들과 흥정을 하는 형태가 있다. 같은 놀이판에서 하는 달팽이놀이지만 자세히 들여다보면 다른 놀이이다. 『부여의 민속놀이』에서는 같은 지역에서 '달팽이놀이'라는 이름으로 이 두 가지 방식이 모두 행해진다고 소개하고 있다. 최근까지도 전해지고 있고 가장 널리 행해지는 놀이 방법은 아래와 같다.

놀이에 참가하는 아이들을 두 편으로 나눈다. 한 편은 안쪽에 있는 집으로 들어가고 나머지 한 편은 바깥쪽을 자기 집으로 정하고 한 줄로 선다. '시작' 신호에 맞추어 안쪽 집에 있는 첫 번째 아이와 바깥 쪽 집에 있는 첫 번째 아이가 동시에 뛰어 나온다. 놀이판을 따라 계속 뛰다 보면 둘이 만나게 되는데, 만나면 가위바위보를 한다. 이긴 아이는 원래 뛰던 방향으로 계속 해서 뛰고, 진 아이는 자기 집으로 돌아가서 같은 편 아이들의 맨 뒤에 선다. 진편의 두 번째 아이는 자기편의 아이가 진 것을 확인하는 순간 뛰어 나오는데 첫 번째와 마찬가지로 나오다가 상대편 아이를 만나면 멈춰 서 가위바위보를 한다. 같은 방식으로 이긴 사람은 계속 상대편 집을 향해 뛰고 진 사람은 자기 집으로 돌아가 맨 뒤에 선다. 계속 하다가 상대편의 집까지 먼저 들어가는 편이 이기게 된다.

『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에는 강원도 양양 지역에서 아이들이 수시로 한다고 소개하고 있는데 놀이명이 '골뱅이놀음'이다. 놀이 방법은 비슷하나 진 사람이 자기 집으로 가는 것이 아니라 상대편 집에 붙잡혀 있는 점이 다르다.

특징 및 의의 달팽이놀이는 놀이판 자체가 주는 재미가 크다. 나선형으로 돌면서 점점 그림이 커지는데, 결국 하나의 길에서 상대편과 만나기 때문이다. 또한 이 놀이판을 따라 뛰다 보면 어지럼증도 느껴지는데 이 때문에 아이들이 더욱 재미있어 한다.



달팽이놀이 판

놀이 방법도 지역에 따라 조금씩 다른 모습을 보이는데, 그 중 중국 옌볜延邊의 조선족 아이들이 하는 방식은 앞에서 서술한 것과 거의 비슷하지만 한 가지가 다르다. 앞서 소개한 방식은 가위바위보에서 졌을 때 자기편 집으로 다시 들어가는데 옌볜의 경우 진 아이는 바로 그 자리에 앉아야 한다. 앉아 있다가 자기편 아이가 와서 쳐 주면 다시 살아나 자기 집으로 돌아갈 수 있다. 이렇게 되면 앞서 소개한 방식과는 다르게 뒤 이어서 나올 아이가 없어서 놀이에서 지게 될 수도 있다. 놀이 방법이 간단해서 누구나 한 번만 보면 쉽게 할 수 있기에 최근 학교에서 되살아나는 놀이 가운데 하나이다.

참고문헌 금산의 민속놀이(강성복, 금산문화원, 1994), 부여의 민속놀이(강성복, 부여문화원, 1997), 전래놀이 101가지(이상호, 사계절, 1999), 조선의 민속놀이(도유호 외, 푸른숲, 1988).

필자 이상호(李相昊)

닭살이놀이

정의 놀이하는 아이들 중에서 닭과 너구리 역할을 정하고 나머지 아이들은 둥글게 손을 잡고 서서 닭장을 만들어 하는 술래잡기 류의 놀이.

내용 지방에 따라 닭잡기·닭잽이·널·짚신뺏기·도둑잡기 등으로 다양하게 불리며 닭과 닭을 노리는 동물(너구리·족제비·매·쥐·여우·살쾡이 등)로 역할이 나

뉜다. 놀이 방법은 지방에 따라 조금씩 다른데 가장 최근까지 전해지는 것은 다음과 같다.

먼저 닭과 너구리 역할을 정한다. 너구리와 닭을 제외한 나머지 아이들은 서로 손을 잡고 둥글게 선다. 이것을 울타리 또는 닭장이라고 한다. 그리고 나면 닭은 원 안으로 들어가고 너구리는 원 밖에 선다. 너구리와 닭이 아래와 같이 서로 말을 주고받는데 큰 줄기는 같지만 세부적인 부분은 역할을 맡은 아이들이 조금씩 다르게 표현하는 것이 일반적이다. 대화 중 경기도 이천 지역의 것을 소개하면 다음과 같다.

쥐(또는 너구리) 닭아, 계란 한 개 주게.

닭 십 년이 지나 허물어진 울타리 기둥을 일으켜 세워 준다면 한 개 주지.

쥐(또는 너구리) 그럼 일으켜 주지. (원을 만들고 있는 사람 하나하나를 일으켜 세운다) 자, 모두 일으켰어, 계란을 다오!

닭 냄새 나는데?

쥐(또는 너구리) 냄새가 나도 다오.

닭 비린내가 나.

쥐(또는 너구리) 비린내가 나도 줘!

닭 쓰다구.

쥐(또는 너구리) 쓰더라도 줘!

닭 없어.

이때부터 쥐(또는 너구리)는 닭을 쫓기 시작하는데 울타리를 만들고 있는 아이들은 쥐가 원 안으로 들어오지 못하게 방해를 하거나, 닭이 빨리 도망갈 수 있도록 빗장을 빨리 열어 주어 닭을 돕는다. 계속하여 쫓고 쫓기다가 닭이 잡히면 놀이가 끝이 나고 서로 역할을 바꿔서 다시 한다.

『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에 의하면 이 놀이는 전국적으로 행해지고 있으며 주로 아이들이나 청소년들이 했다고 하는데 간혹 부인들이 했다고도 한다. 또 시기적으로는 봄이나 가을 달밤이나 정월, 추석에 했다고 전하고 있다. 닭살이는 독립된 놀이로 보기도 하지만 원무圓舞 형식을 띠고 있다는 점과 이 놀이를 했던 시기로 보아 강강술래의 한 부분으로 보기도 한다. 1907년에 진도의 풍속을 소개한 책 『은파유필恩波濡筆』에는 전라남도 진도 지역의 강강술래가 잘 소개되어 있는데 그 중 '외땀놀이'가 지금의 닭살이 놀이와 거의 비슷하기 때문이다. 다만 전해지는 노래가 없는 탓인지 현행 강강술래에는 이 놀이가 포함되어 있지 않다.

특징 및 의의 유사한 놀이로 '고양이와 쥐'가 있다. 놀이의 외형은 닭살이와 같은데 차이점은 줄거리가 없다는 점이다. 닭살이는 너구리가 힘들게 울타리를 고쳐줬는데 닭이 달걀을 안 줘서 잡을 이유가 분명한데, 고양이와 쥐는 천적 관계라서 무조건 잡는다는 식이다. 전자가 역할 놀이 중심이라면, 후자는 쫓고 쫓기는 활동이 주를 이룬다. 그러다 보니 울타리의 역할을 서로 안 하려고 하기 때문에 고양이와 쥐 중심의 놀이가 되었고 아이들로부터 외면당하고 있다. 놀 시간이 부족한 상황에서 놀이가 단순화되었지만 놀이의 핵심을 놓친 부분이 안타깝다.

참고문헌 금산의 민속놀이(강성복, 금산문화원, 1994), 아이들 민속놀이 백가지(김종만, 우리교육, 1993), 전래놀이 101가지(이상호, 사계절, 1999), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992).

필자 이상호(李相昊)

닭싸움

정의 훈련시킨 닭끼리 싸움을 붙여서 이를 보고 즐기거나 내기를 거는 놀이.

내용 닭싸움은 한자어로 '투계鬪鷄'라 쓰는데, '투鬪'는 싸운다는 뜻을 지닌다. 길들인 싸움닭을 싸움 붙인 놀이로 유희적인 측면도 있으나 다분히 도박적 성격이 강한 놀이라 할 수 있다. 제주도에서는 '씨왓붙임'이라는 이름으로 전해온다.

정확한 기원은 알 수 없으나 중국에서 시작되었다는 것이 일반적인 견해이다. 한편 인도의 인더스 강 유역에 성립되었던 도시 모헨조다로 유적에서 발견된 한 도장에 투계 광경이 새겨져 있는 것을 토대로 기원전 25세기경부터 존재했을 가능성을 제기하는 연구자도



닭싸움 | 광주 남구 | 국립민속박물관

있다. 하지만 관련 문헌이 없는 관례로 학설로 받아들이지 않고 있다. 최초의 문헌 기록은 중국의 『춘추좌전春秋左傳』에서 찾을 수 있다. 여기에는 "계 씨와 후 씨의 닭들이 싸웠는데, 계 씨는 그의 닭에 투구를 씌우고 후 씨는 금속 발톱을 달았다"라고 기록되어 있다. 투계와 관련된 중국측 자료는 더 있는데, 이를 통해 투계가 오래전부터 중국의 놀이 문화로 각광받았음을 알 수 있다. 중국에서는 이 놀이를 향유했던 계층은 귀족들이었으며, 특히 왕과 공주들 사이에서 많이 행해졌다고 한다.

우리나라의 닭싸움은 중국에서 유입되었을 가능성이 크다. 하지만 유입 과정을 알 수 있는 자료가 없기에 단정할 수는 없다. 닭싸움과 관련된 우리나라의 최초 기록은 이규보李奎報의 『동국이상국집東國李相國集』에 실려 있다. 〈봄날에 협객과 노니면서春日同俠客遊〉라는 시에서는 투계鬪鷄라는 단어를 볼 수 있다. 〈춘향전春香傳〉에는 이도령이 춘향이를 찾는 장면에 "투계소년鬪鷄少年 아이들은 야입청루夜入靑樓하였으니 지체 말고 어서 가자."라는 구절이 있다. 일제강점기에는 닭싸움이 여러 지역에서 행해졌다. 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에 따르면 특히 경상남도에서 많이 했는데, 주요 지역들은 진양·함안·창녕·밀양·울산·김해·고성·사천 등이다.

닭싸움 과정에 중요한 싸움닭은 인도산의 '샤모', 일본산의 '한두', 그리고 한두와 재래종의 사이에서 난 '우두리'가 대표적이다. 중요한 것은 수탉만이 싸움닭을 할 수 있다. 닭싸움을 위한 닭들은 오로지 싸움을 시키기 위해서 길러진다. 이들 닭에게 뱀·미꾸라지·달걀 등의 육식을 주는 이유도 이와 관련이 있다. 싸움닭 중에서는 일년생을 제일로 친다. 가장 투지가 왕성하기 때문이다.

닭싸움은 어른들이 주도하는 경우도 있으나, 아이들이 놀이의 중심이 될 수도 있으며 닭싸움은 겨울을 제외하면 계절에 상관없이 즐길 수 있다. 겨울철에 하지 않는 이유는 싸움 도중에 상처가 나면 잘 아물질 않는 것과 관련이 있다. 장이 열리는 곳에서 주로 닭싸움이 벌어졌다고 언급하는 이도 있다. 하지만 장소는 크게 제약을 받지 않는다. 닭들이 싸움을 벌일 수 있는 공간이 있으면 어느 곳에서든 닭싸움이 진행되었다. 맨땅에 선을 긋고 놀이를 하는 경우도 있지만 닭의 이탈을 방지하기 위해 테두리를 치기도 한다. 놀이가 시작되면 구경꾼들이 모여든다. 놀이를 행하는 목적에 따라 다르나 도박성이 짙은 놀이인 관계로 구경꾼들 어떤 닭이 이기는가를 놓고 내기를 할 때가 많다. 그렇다고 구경하는 이들 모두가 반드시 도박에 낄 필요는 없다. 닭들이 싸우는 걸 구경만 해도 무방하다.

싸움의 규칙은 세밀하고 엄격하다. 싸움 도중에 닭이 주저앉거나 또는 서 있더라도 주둥이가 땅에 닿으면 지게 된다. 싸움은 두 시간이 넘도록 계속되기도 하며, 닭이 죽어야 끝나는 경우도 있다. 둘이 같이 주저앉을 때는 주둥이를 높이 든 쪽이 이긴다. 경기 전에 무게를 달아서 무거운 쪽이 한 시간 안에 가벼운 상대를 굴복시키지 못하면 지는 것으로 하기도 한다. 또 경기가 시작된 뒤 5분이 지나기 전에 어느 쪽이 주저앉거나 주둥이가 땅에 닿으면 무승부가 된다. 30분 동안 싸우고 5분간 휴식하는 방식으로 경기를 진행하며, 5분간 쉴 때 닭에게 물을 준다. 싸움법에는 앞치기, 뒷치기, 빙빙 돌다가 턱 밑을 물고 늘어지는 턱치기 따위가 있다. 제주도에서는 한쪽 닭을 상대 닭 위로 던져서 싸움을 붙인다. 지친 닭은 도망치지만, 이긴 닭의 목에 헝겊 따위를 감아서 변장시키면 다른 닭인 줄로 착각하고 다시 싸움을 벌이기도 한다.

특징 및 의의 닭싸움은 중국과 우리나라를 비롯해 인도네시아, 필리핀 등 동남아시아 여러 국가에서 행해지는

동물놀이다. 이 놀이는 싸움을 목적으로 기른 닭끼리 싸움을 붙인다는 점과 유희적인 목적보다는 도박성이 강하다는 점이 특징이다.

참고문헌 東國李相國集, 조선의 향토오락(村山智順, 조선총독부, 1941), 남국의 민속놀이(진성기, 홍인문화사, 1975), 당대 천추절의 투계와 무마(고진아, 중국연구51, 한국외국어대학교 중국연구소, 2011), 세시풍속사전(국립민속박물관, 2004~2006), 한국민족문화대백과사전(한국정신문화연구원, 1979~1991).

필자 서종원(徐鍾源)

도둑잡기

정의 일종의 역할놀이로 일정한 상황을 설정해 놓고 그에 따른 지위를 부여하고 그 지위에 따라 주어진 역할을 수행하는 놀이.

내용 도둑을 잡으면 '도둑잡기', '도둑놈잡기'이고, 짐승을 잡으면 '포수놀이'라 하며, 조조를 잡으면 '조조잡기'라 하는데 모두 같은 맥락의 역할놀이다. 내용을 살펴보면 오래된 설화를 소재로 한 것이 있어 오랜 역사를 가진 놀이라 할 수 있다. 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에서 소개한 놀이 중에서는 충청남도 아산 지방의 '범놀이(단군신화 내용)', 평북 자성 지방의 '처용놀이', 경상북도 문경의 '까치의 도깨비 쫓기(견우직녀)' 등의 역할놀이가 여기에 해당한다. 그 밖에 도둑잡기의 원조격인 '조조잡기'가 전국적으로 행해졌으며 '도둑잡기'는 전북 임실과 정읍, 황해도 연백과 해주 지방에 소개되고 있고, 같은 맥락의 '군수놀이'는 전북 임실과 평북 용천·선천 지방, 강원도 양구에서는 왕과 거지(거지가 도둑의 역할)가 소개되어 있다.

조조잡기 유의 놀이는 사람 수 만큼의 종이에 삼국지에 나오는 영웅의 이름, 즉 현덕·관우·장비·마초·황충·자룡 그리고 조조의 이름을 써서 모여 앉은 사람들이 제비뽑기를 한다. 그리고 자기가 무엇을 뽑았는지를 남에게 알리지 않고 현덕을 뽑은 사람이 어떤 부하의 이름을 부른다. 그리고 조조를 포박해 오라고 명령하면 명을 받고 조조를 잡아 온다. 만약 잡지 못하면 잡으러 간 사람이 벌을 받고, 잡으면 조조가 벌을 받고 잡은 사람은 보상을 받게 된다. 이런 식으로 반복한다. 같은 맥락에서 포수놀이가 있는데 종이에 '왕'과 '포수' 그리고 여러 동물의 이름을 쓴 다음 위와 같은 방식으로 한다.

도둑잡기 유는 편을 나누어 하는 경우와 도둑만 정해서 하는 경우가 있다. 편을 나눠하는 경우는 가위바위보로 경찰 편과 도둑 편을 나눠서 도둑이 들었다고 가정한다. 도둑은 자유로이 적당한 곳에 숨고 경찰은 수숫단 등을 허리에 차고 경찰 흉내를 내면서 범인을 찾아 붙잡아 온다. 그러면 경찰 가운데 한 사람이 재판관이 되어 도둑의 죄를 묻고 다스리는 놀이이다. 경우에 따라서는 행상인, 경찰, 도둑 등 세 편으로 나눠 행상인의 물건을 도둑이 훔쳐 감추고, 행상인은 경찰에게 신고한다. 그러면 경찰이 도둑을 잡아 조사하거나 포박, 설득하는 흉내를 내며 놀기도 한다.

도둑을 정해서 놀이를 하는 경우는 가위바위보로 임금 한 명·하인 수 명·백성·개 등을 정하고 마지막 남은 한 명을 도둑으로 정한다. 배역이 정해지면 백성들은 자는 척하고 도둑만 일어나 주변을 살펴보고는 솥을 훔친다. 이때 개가 맹렬하게 짖어대므로 모두 놀라 일어나 한바탕 소동을 벌인 후 임금에게 도둑이 들었음을 호소한다. 임금은 하인과 함께 도둑이 도망간 곳을 알아보고 각 방면의 장터에 하인을 파견한다. 어느 시골의 장터에서 도둑이 솥을 팔려고 하는 것을 발견한 하인은 곧 도둑을 잡아온다. 임금은 상세하게 조사한 후 훔친 솥임이 분명해지면 죄의 경중에 따라 처벌하는데, 될 수 있는 데로 부드럽게 충고한 후 추방한다는 줄거리로 엮어진다.

특징 및 의의 강원도 강릉 지방에는 '똥개놀이'라는 재미있는 역할놀이가 전해지고 있다. 윷을 사용하는 점이 특이한데 놀이 방법은 위와 비슷하다. 근래 들어 초등학생들이 사이에 경도(경찰과 도둑의 줄임말)놀이가 유행하고 있다. 도둑 편과 경찰 편으로 나뉘어 도둑들은 숨거나 도망치고, 경찰들은 잡아 가두는 방식인데 도둑잡기 형태와 매우 유사하다. 사라진 놀이로 여겼는데 아이들에 의해 다시 살아난 몇 안 되는 놀이이다.

참고문헌 민속놀이 지도자료(오장현·박진주·심우성, 대광문화사, 1987), 우리나라 민속놀이(심우성, 동문선, 1996), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992), 축제적 재판의 성격과 사회적 의미(한양명, 한국민속학보 10, 한국민속학회, 1999).

필자 이상호(李相昊)

돈치기

정의 일정한 거리에 구멍을 파 놓고 엽전이나 동전을 던져 그 속에 들어간 것을 따기도 하고 또 구멍 밖에 있는 것을 돌로 맞혀 차지하는 놀이.

내용 돈치기는 주로 설날이나 대보름에 많이 했다. 다른 때는 아이들이 돈을 만질 기회가 거의 없는데 설에는 세뱃돈을 받기 때문인 것 같다.

『동국세시기東國歲時記』 상원上元조에 당시 돈치기를 하는 방식이 다음과 같이 자세히 소개되어 있다.

> 땅에 구멍을 만들고 어른과 아이들이 편을 갈라 돈을 구멍에 넣고 구멍을 채운다. 그런 후에 큰 동전을 던져서 구멍 안에 있는 내기 물건을 맞춘다. 그것을 맞춘 자가 그 돈을 갖고 이기는 것이다. 맞추지 못하거나 또 잘못 맞춘 자는 지는 것이다. 정월대보름에 이 놀이가 더욱 성행하는 것이다. 아이들은 사금파리를 돈으로 삼아 던지는 예도 있다.

『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에서는 전국적으로 199개의 지역에서 행해졌다고 소개하고 있다. 대부분은 이웃 지방과 방법이 같다고 하지만 서울·평양·황해도·의주 등 대도시의 경우 놀이 방법까지 자세히 소개하고 있다. 지역마다 놀이 방법이 조금씩 다른데 이를 종합하면 아래와 같다.

마당이나 공터에 돈을 던지는 선과 2~3*m* 떨어진 곳에 큰 원을 그리고 그 안에 작은 원을 그린다(지방에 따라 구멍을 파기도 한다). 놀이판이 완성되면 던지는 선에서 한 사람씩 작은 원을 향해 동전을 던져 원 안에 넣은 사람이 일등이 되고 나머지는 원에서 가까운 순서로 정해진다. 등위가 결정되고 나머지 사람들이 일등에게 동전 1~2개씩을 주면 일등은 한손에 동전 모두를 쥔 다음 작은 원을 향해 던진다. 이때 던진 동전이 어떻게 떨어지냐에 따라 돈을 따기도 하고 벌금을 내기도 하고 다음 차례로 순서가 넘어가게 된다. 첫 번째 경우 던진 동전이 원 안에 모두 들어가면 던진 사람이 모두 따 먹게 된다. 그러나 이런 경우는 거의 없다. 두 번째 경우 동전의 일부가 원에 들어가면 들어간 돈만 먹고 나머지는 망(손바닥만한 돌)을 가지고 다른 사람이 정해준 돈을 맞히게 된다. 맞히면 역시 나머지 동전 모두를 따게 되고 엉뚱한 동전을 맞히면 벌금으로 동전 하나를 물어내야 한다. 세 번째 경우 동전이 2개 이상 겹쳐서 떨어지면 겹친 돈은 돈치기를 하지 않고 따먹는다. 단, 큰 원 안에 들어간 동전에 한해서만 적용된다. 네 번째 경우 원 안에 들어간 동전이나 겹쳐서 떨어진 동전이 없을 경우에는 지정해 주는 동전을 망으로 맞혀야 먹을 수 있다. 다섯 번째 경우 던진 동전이 큰 원 밖으로 반 이상 나가면 낙방이 된다. 낙방을 한 사람은 망으로 지정한 동전을 맞혀 보지도 못하고 그 판은 쉬어야 한다.

위와 같은 규칙에 의해 일등부터 차례대로 하는데 어느 순간 동전이 모두 없어지면 처음부터 순위를 가려 돈치기를 계속한다. 경남의 경우에는 구멍을 파고하는데 그 방법이 무척 다양하다.

①모떼기: 구멍을 향하여 던진 다음 작은 돌로 다른 이가 정해준 돈을 맞히면 그 사람이 모두 가져가는데 만약 두 개 이상 동시에 맞추면 하나도 가져가지 못하게 된다.

②푼내기: 지정된 동전을 맞힌다고 모두 가져가는 것이



척전놀이하는 아이들(사진엽서) | 일제강점기 | 국립민속박물관

아니라 맞힌 것 하나만 가지며 맞히지 못하면 다음 순서로 넘어 간다.

③사깨기: 겹친 돈을 떨어뜨려 놓으면 모두 가져가는 방식이다.

④오간五間: 물주가 있어 미리 선금을 주고 한다. 던지는 선을 멀리 하고 구멍 앞에 동전을 다섯 개 늘어놓고 맞히는데 가운데 동전을 맞추면 다섯 배, 변두리 것을 맞히면 세 배를 물주에게 받으며 맞히지 못하거나 두 개 이상을 동시에 맞히면 선금을 잃게 된다.

⑤담돈: 담장에 있는 돌에다 동전을 쳐서 가장 멀리 튀겨 나온 사람 순서대로 다른 사람의 돈을 맞혀 따먹는 방식이다.

특징 및 의의 전통사회에서 아이들에게 돈은 지금보다 더 큰 의미가 있었다. 그러나 설날 세뱃돈을 제외하고 돈을 가질 수 있는 기회가 거의 없었고 이도 부족하여 더 갖고 싶었다. 결국 다른 아이의 돈을 빼앗아야 하는데 그럴 수 없었다. 이를 가능케 하는 장치가 돈치기다. 물론 잃을 위험이 있지만 딸 수 있다는 생각은 이를 극복할 수 있어 놀이에 낀다. 물론 너무 어린 아이는 잃을 것이 뻔하기에 구경으로 족하다. 몇 푼 되지 않는 돈이기에 따고 잃는 순간순간의 희비가 다른 놀이에서 경험한 재미와는 차원이 다르다. 그래서 전국 모든 곳에서 조사된 것이다. 그러나 광복 후 학교가 보편화되어 돈치기를 사행성 놀이로 금지시켰고 구슬치기가 일반화되면서 아이들이 직접 돈을 가지고 하는 경우는 거의 없고 지금은 가끔 어른들이 심심풀이로 하는 놀이로 흔적을 남기고 있다. 인도에서도 거의 비슷한 방법으로 돈치기를 행하고 있다.

참고문헌 광주의 민속놀이(광주민속박물관, 1994), 금산의 민속놀이(강성북, 금산문화원, 1994), 서산민속지-하(경희대학교 민속학연구소, 서산문화원, 1987), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992).

필자 이상호(李相昊)

동국세시기
東國歲時記

정의 조선시대에 전승된 세시풍속을 홍석모가 정리한 풍속지.

내용 홍석모洪錫謨는 풍산 홍씨 추만공파秋巒公派로 조판서와 홍문관 제학을 지낸 홍희준洪羲俊(1761~1841)의 외아들이고, 조부는 홍문관 대제학을 지낸 홍양호이다. 홍석모의 초명은 석영錫榮, 자는 경부敬敷, 호는 도애陶厓이다. 1804년 생원이 되었으며 음사蔭仕로 남원부사를 지냈다. 홍석모는 1781년 7월 29일 태어나 1857년 10월 19일에 사망하였다. 『철종실록哲宗實錄』에는 "전 부사 홍석모에게 옷감과 먹을 내려 주었는데, 화성華城에서 열렸던 내연內宴에 참여한 사람으로 회근回巹 즉 혼례한 지 60년이 지났기 때문이다."라는 기록이 있다. 화성의 내연은 정조가 1795년에 회갑을 맞은 어머니 혜경궁 홍씨를 위해 화성에서 펼친 행사이다. 혜경궁 홍씨와 조카벌이 되는 홍석모는 청주 한씨와 혼인했으며, 장인은 판서를 지낸 한용탁韓用鐸이다.

『동국세시기東國歲時記』의 서문을 1849년에 쓴 이자유李子有의 언급에 의하면 "그러나 그는 결국 운명에 막혀 쌓아놓은 높은 재주를 아무도 사지 않아 저 대궐의 풍부한 책들을 접할 수 있는 높은 벼슬은 남에게 넘겨주고 말단 관리로 머물면서 늘그막에는 자포자기하여 오직 사부辭賦와 시율詩律로써 스스로 무료함을 보내고 적적하고 우울하고 평온치 못한 마음을 표현하고 있으니, 어찌 이리도 어그러진 일이 있겠는가."라고 하여 홍석모의 생애를 간접적으로 알 수 있다. 또 "하루는 나의 친구 도애 홍석모가 찾아와 책상 위에 책 한 권을 뽑아 주면서 말하기를 '이것은 내가 우리나라 세시를 기록한 것일세. 중국에는 종름宗懍 이래로 이런 책을 지은 사람이 적지 않지만 우리나라에는 여태 없다네. 그러므로 내가 이번에 마치 못생긴 여자가 미인의 표정을 흉내 내듯, 격에 맞지 않는 시늉을 내어 우리 풍속이 각기 다름을 기록하였네. 그러나 서문 하나 없이는 믿을 만한 책이 될 수 없으니 나를 위해 서문 하나 부탁하네."라고 하는 구절을 통해 홍석모가 『동국세시기』를 편찬한 동기를 알 수 있다.

『동국세시기』의 특징은 매 달의 풍속을 왕실, 양반, 서민의 순서로 기술한 점이다. 매 달의 끝에는 월내月內라고 하여 특정한 달을 지정할 수 없는 세시 풍속의 내용들을 모았다. 마지막에는 윤달의 풍속을 정리하여 실었는데, 특히 각 세시 내용마다 중국 양나라 때 종름이 편찬한 『형초세시기荊楚歲時記』를 인용하고 있다. 그 외 『사물기원事物紀原』, 『동경몽화록東京夢華錄』, 『제경경물략帝京景物略』, 『풍토기風土記』, 『풍속통風俗通』 등 중국 문헌과 『동국여지승람東國輿地勝覽』 등 우리나라 문헌의 예를 들어 그 근원을 밝혔다. 『동국세시기』에는 신일·답교 등 대항목이 99개 들어 있으며, 세부적으로 음식·행사·제액·유희·제의·기풍·건강·점풍·기복·점복 등 10개 소항목에 따른 소주제가 240개에 달한다. 주로 시절 음식과 한양의 세시풍속을 많이 담고 있으며 전국적인 지방의 풍속들도 언급하였다. 이자유는 "내가 그의 부탁을 받아들여 책을 끝까지 읽어보니 정월부터 섣달까지 제목이 모두 23항목이었으며, 그 달에 행해지지만 구체적으로 날짜를 잡을 수 없는 행사는 그 달 끝에 다 월내로 구별하여 실었고, 끝에는 윤달 행사를 붙였다. 가까이는 서울로부터, 멀리는 궁벽한 시골에 이르기까지 비록 평범한 하나의 행사라고 해도 그리고 아무리 비속한 것일지라도 그 절기에 해당하면 빠뜨리지 않고 모두 실었다. 우리나라 풍속 밑에는 반드시 전설이나 기록물 중에서 부합되는 것을 널리 채집하여 그 유래와 출처를 증명하였다. 고증이 풍부하고 내용이 넉넉한데다 잘못 빠진 것들을 모두 실은 것이 물줄기를 따라 물의 근원에 이르고 가지로 말미암아 그 뿌리에 이른 것 같으니, 이는 비단 한 나라의 풍속을 묘사한 것에 그치는 것이 아니라 오히려 화려한 옛 중국 문명과 견주어 유사한 것들을 살려 엄연히 하나의 통일된 문자를 이룬 것이다. 풍부하다. 그의 표현력이여. 반드시 후세에까지 충분한 참고가 될 수 있으리라. …… 이번에 그의 이 작업도 무료한 가운데 소일거리로 보낸 것의 하나지만 한 나라의 풍속을 모두 기술하고 모든 세시 문헌을 갖추었기 때문에 종름 등 여러 사람들이 한 것처럼 엉성한 기록과 일방적 견문에 그친 것보다 나은 점이 많도다."라고 찬탄하였다.

특징 및 의의 『동국세시기』는 조선시대에 저술된 가장 방대한 세시기로서 왕실에서 사대부, 서민층에 이르기까지 폭넓게 다루었다. 99개 대항목에 240개 소주제를 다루고 있으며, 중국과 우리나라의 각종 문헌을 시대를 초월하여 인용하고 있다. 주로 양나라 때 종름의 『형초세시기』를 모본으로 삼았으나 이를 뛰어넘는 풍속지로 평가받고 있다. 앞서 나온 『경도잡지京都雜志』와 『열양세시기洌陽歲時記』가 서울 중심 세시기이나 『동국세시기』는 전국적 분포와 계층성 및 시공성을 지니며, 서울과 지방의 균형적 시각도 갖추고 있다.

이 책은 풍부한 자료를 수집하여 전국적 분포의 민속지적 역할을 한 것으로 볼 수 있다. 또한 우리나라 사대부나 서민층에 이르기까지 폭넓은 민속을 망라하고, 고증에서도 농가의 세시 풍속과 관련된 속요나 각종 세시기 문헌·한시·중국의 전거 등을 인용하여 비교민속학적 시각을 견지한 것으로 평가된다.

그러나 앞선 김매순의 『경도잡지』의 조술祖述이라는 점과 『동국여지승람』을 전재轉載한 점, 기원설에 있어 견강부회牽强附會에 다름없는 모화적慕華的 인용과 문헌 의존성의 과다, 비과학적인 미신 행사의 무비판적 수용 등이 한계로 지적된다.

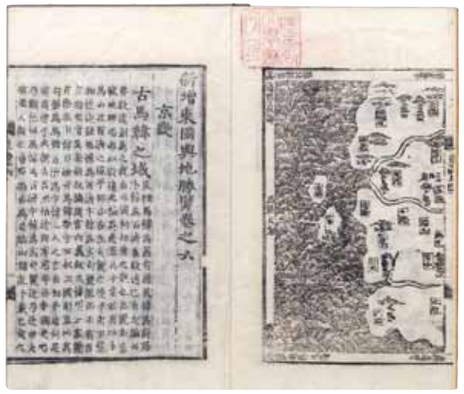
참고문헌 동국세시기·열양세시기·경도잡지 합편(조선광문회, 1911), 역주 동국세시기(과학원고전연구실, 1958), 조선대세시기(국립민속박물관, 2007), 한중세시풍속 및 가요연구(장정룡, 집문당, 1988).

필자 장정룡(張正龍)

동국여지승람
東國輿地勝覽

정의 조선 성종 때에 노사신·강희맹 등이 각 도의 지리·풍속 등을 기록하여 편찬한 우리나라의 인문지리서.

내용 『동국여지승람東國輿地勝覽』은 1486년(성종 17)에 완성된 인문지리서이다. 권1~2는 경도京都, 권3은 한성漢城, 권4~5는 개성開城, 권6~13은 경기도, 권14~20은 충청도, 권21~32는 경상도, 권33~40은 전라도, 권41~43은 황해도, 권44~47은 강원도, 권48~50은 함경도, 권51~55는 평안도의 인문 내용으로 구성되



신동국여지승람 | 서울대학교 규장각

어 있다. 책머리에 그 도의 전도全圖를 싣고 이어 연혁沿革, 풍속風俗, 묘사廟社, 능침陵寢, 궁궐, 관부官府, 학교, 토산土産, 효자, 열녀, 성곽, 산천, 누정樓亭, 사사寺社, 역원驛院, 교량, 명현名賢의 사적, 시인의 산천이나 누정 등을 대상으로 주변의 풍광과 이를 보는 감흥을 읊은 시가詩歌인 제영題詠 등을 실었다. 이 중 풍속 편에서 다양한 형태의 민속놀이를 확인할 수 있다.

①줄다리기: 줄다리기는 농경의식의 하나인 일종의 편싸움 놀이로 길쌈이라고도 한다. 대부분 정월대보름에 시행된다. 줄다리기 행사가 결정되면 양편은 각각 조직화되는데, 조직 상부는 대장(편장·줄패장)과 중장中將, 소장小將으로 구성되고, 애기장군이 추가되는 경우도 있다. 대장은 각 편의 총책임자로 행사의 진행을 지휘·감독할 뿐 아니라, 비용 충당에도 책임을 져야 하기 때문에 마을의 유지가 선출되는 것이 관례이나 자원하는 경우도 많다.

줄다리기 장소에 도착하면 양편은 줄목을 끼우는 것으로 실랑이를 벌이게 된다. 암줄의 목줄에 수줄의 목줄을 끼우고 목나무로 고정시키는 것은 남녀의 성기 삽입을 상징하는 행위로 보이며, 이때 음란한 말들이 오가며 한바탕 실랑이가 벌어진다. 일단 줄목이 끼워지고 신호에 따라 줄다리기가 시작되면 풍물패와 양편 주민의 응원이 어우러져 한바탕 굿이 벌어진다. 승패는 한 번 당겨서 기준점을 넘어간 것으로 가리는 것이 원칙이나 세 번 당겨서 두 번 이기는 쪽의 승리로 결정하기도 한다. 고서古書에는 이긴 편이 풍년이 든다는 기록이 일반적이다. 구전되는 바는 서편(여성 편), 즉 암줄을 당기는 편이 이겨야 풍년이 든다는 속신으로 말미암아 서편이 이기는 경우가 대다수이지만 동편이 일부러 져 주는 사례는 없다고 한다. 한편 이와는 반대로 동편, 즉 남성 편이 이겨야 풍년이 든다는 특수한 사례가 없지는 않다.

②삼척 오금잠제烏金簪祭: 강원도 삼척 지역에서 마을의 수호신격인 오금잠신烏金簪神에게 제사를 지내는 단오제이다. 오금잠놀이 또는 오금잠굿라고도 한다. 이 행사는 음력 4월 초부터 5월 단오까지 한 달간 무당 집단이 주도하는 마을굿 형태로 진행된다.

각종 기록을 종합해 보면 오금잠제는 금비녀 모양의 신체를 신격화하여 단오날 굿당에 모셔다 놓고 올리는 마을굿이었다. 이는 동해안 일대에서 나타나는 단오굿의 고형이다. 오금잠제는 18세기 이전까지만 하더라도 동해안 일대에 거행된 단오제 중에서 가장 널리 알려진 마을굿이었다.

오금잠제는 1993년에 오금잠놀이로 재현되었는데, 오금잠제 모시기(제례)–오금잠신굿(축원)–놀이굿(제수나눠먹기)–뒤풀이(화합) 과장으로 구성되었다. 이 민속 행사는 동해안 마을굿의 원형이며, 단오 문화권에서의 풍년 기원제이며, 고대로부터 전승된 왕신격이면서 서낭신이라고 할 수 있다. 17세기에 오금잠신은 '백두옹白頭翁'이라는 갈야산葛野山 산신으로 변신하여 마을 주민들에게 위협적인 신으로 나타났는데, 이는 제의를 유지시키려는 무당들의 악령의식에서 생성된 것으로 이해된다. 또한 오금잠을 남성 상징으로 추단하였고, 오금잠신이 물을 다스리는 신력을 지녔다고도 하여 풍년 기원의 무제임이 주장된 바 있다. 삼척부사가 금하여도 향리들이 주도하여 오금잠제가 계속되었다는 사실은 이들이 오금잠제를 통해 지역 내에서 나름의 지위를 계속 유지하기 위해 실행하였다고 볼 수 있다.

읍치성황사에서 오금잠을 모시고 제사를 지낸 전통은 최근까지 계승되어 1980년대 초까지 삼척의 읍치 성황사(현재 성북동 성황당)에서 단오에 굿을 하였다. 이와 함께 무당들이 살을 풀어 주고, 복을 기원해 주며, 이에 주민들이 각종 물건을 봉헌한 전통은 내륙의 단오굿이나 해안지역의 별신굿 현장에서 무녀가 주민 개개인들의 1년 운세를 짚어 보고, 소지를 올려 주며, 액살을 풀어야겠다고 공수를 내려 주면 굿 말미에 액막음(용왕제龍王祭)을 지낸다는 점과 유사함을 알 수 있다. 또한 오금잠제 전통은 집안 단위로 행해지는 산메기로 잔존하여 명맥이 유지되었으며, 마을 단위로는 내륙에서 미로 단오굿이나 근덕 선흥마을 단오굿과 같은 형태로 주변 마을을 아우르는 마을굿으로 전승되고 있으며, 해안 마을인 삼척 근덕면 초곡리와 궁촌리 등에서 단오에 즈음하여 2~10년을 주기로 마을 단위의 별신굿으로 계승되고 있다.

③봉의산 축성놀이: 봉의산 축성놀이는 지금부터 700~800여 년 전 글안족과 몽고군이 침략할 무렵에 이 고장을 지키려고 산성을 쌓을 때 행하던 놀이를 재현한 것이다. 『동국여지승람』에 의하면 봉의산성의 둘레는 2,463척, 높이는 열 척이라고 한다.

봉의산 축성놀이는 전체 네 과장으로 구성되어 있다. 제1과장은 행진 시작(입성)으로 두 편으로 갈라 영기令旗를 앞세우고 행진을 시작한다. 농악대가 앞서 행진하면서 흥을 돋운다. 일꾼 차림에 짚신을 신고 머리에 수건을 맨 일행 50명 정도(각 25명)가 삽, 괭이, 망치, 도끼, 낫, 지게, 목도 등의 장비를 메고 〈춘천아리랑 타령〉을 부르면서 입성한다. 제2과장은 작업 진행(축성)으로 농악을 울려 축성 작업 시작을 알리고 작업의 흥을 돋운다. 1조·2조 등으로 조를 나누고 돌 파내기, 목도질 하기, 돌 쌓기 등으로 구분해서 작업을 진행한다. 작업 중에 휴식을 취하면서 참 돌리기(담배 피우기), 춤 자랑 등 여흥을 곁들인다. 제3과장은 작업 완료(봉화)로 성 쌓기를 먼저 끝낸 편에서 환호를 하면서 봉화를 올린다. 진 편에서는 이긴 편이 봉화를 올리고 있는 동안 성 쌓기 마무리 작업을 한다. 성을 모두 쌓게 되면 이긴 편의 대장이 성 위에 올라가서 성을 완전히 쌓았음을 선언한다. 제4과장은 한마당놀이(산신제)로 미리 장만하여 차려놓은 제물로 산신제를 올린다. 성을 튼튼하게 쌓는데 부상자도 없이 잘 마무리할 수 있었던 것에 감사드리고 이 고장에 항상 평화가 깃들기를 기원한다.

④홍천 팔봉산 당굿: 팔봉산 당굿 놀이는 매년 음력 3월 15일과 9월 9일에 마을 주민들이 홍천 팔봉산의 제2봉 정상에 있는 당집에 모여 풍년과 안녕을 기원하는 당굿을 말한다. 당집을 삼부인당이라고도 하는데, 김씨, 이씨, 홍씨 세 부인을 기리는 당집이다. 『동국여지승람』의 기록에 의하면 400년 전인 1590년부터 마을의 평화를 위해 기원을 해 왔다고 한다. 팔봉산 당굿은 크게 세 마당으로 구성되어 있는데 첫째 마당은 칠성신군과 후토신군에게 제사를 드리며, 둘째 마당은 세 부인에게 기원을 드린다. 셋째 마당은 무당들의 만신굿으로 이루어져 있다고 한다.

⑤김해 석전놀이: 1520년(중종 5)에 삼포(부산포, 염포, 제포)에 거주하던 왜인들이 난을 일으켰을 때 김해의 석전사들이 전라도까지 원정하여 왜구 토벌에 결정적인 활약을 하였음이 『동국여지승람』에 명시되어 전한다. 이렇듯 무기가 근대화 되지 못했던 시대에 전투 수단으로 이용되었던 돌팔매질이 하나의 놀이로서 모습을 나타낸 것은 조선시대로 보인다. 『동국여지승람』의 기록에 보면 김해 지방에서는 매년 음력 사월초파일 무렵부터 마을 사람들이 무리를 지어 성의 남쪽 지역에서 온 마을 사람들이 좌·우부로 나누어 편을 가르고 깃발을 세우고 북을 치며 기상을 돋우고 돌을 던져 상대편을 공격하는데 마치 돌비가 오는 것 같았다고 한다. 사상자가 생겨도 승부가 가려질 때까지 싸웠다고 하며 음력 오월 단오에 그 절정을 이루었다고 한다.

⑥말뛰기놀이: 말뛰기놀이는 제주도에서 주로 이루어진 민속놀이로 『동국여지승람』 및 『동국세시기東國歲時記』에 '영등굿', '말뛰기놀이'라는 이름으로 다음과 같이 기록되어 있다. 이월 초하루에 제주도의 귀덕·김녕·애월 지방에서는 열두 개의 나무 장대를 세우고 신을 맞아서 제신을 즐겁게 하기 위해 긴 나무 장대 끝에 색채 비단으로 꾸며 말뛰기놀이를 한다. 이날밤에는 등불을 매달아 켜므로 이 제의를 '영등굿'이라고 하며, 2월 초하루에 시작하여 보름에 마친다. 곧 2월 초하루부터 15일 사이에 장간長竿을 세우고 신을 즐겁게 하였으며, 이때 말머리 같은 가면을 써서 말을 꾸미고 비단 안

장을 채워 영등신을 모신 후, 놀이터로 와 흥겨운 한마당을 벌인다. 이렇게 하면 연등을 제사한 것이 되어 바다에 나가도 재난을 당하는 일이 없고, 각 가정에서도 초복제화招福除禍할 수 있다고 믿었다.

특징 및 의의 『동국여지승람』은 법전인 『경국대전經國大典』 및 사서인 『동국통감東國通鑑』과 더불어 조선 성종 때 이루어진 편찬 사업의 대표적인 성과로 평가되고 있다. 각 지역별로 연혁은 물론 지리·교육·인물·풍속 등을 통해 지역의 정체성을 드러내고자 했다는 데 의의가 있다. 특히 민중들이 자발적으로 형성·전승시키며 향유했던 민속놀이의 유래를 일단을 확인할 수 있다. 옛 민속놀이에 대한 기록이 여느 분야의 기록에 비해 미미하다는 것을 감안할 때, 『동국여지승람』을 통해 충주 줄다리기·삼척 오금잠제·봉의산 축성놀이·홍천 팔봉산 당굿·김해 석전놀이·말뛰기놀이 등의 연행 양상을 가늠할 수 있다는 것은 놀이의 전승 맥락을 이해하는 자료가 되고 있다. 관련 기록 정보를 통해 민속놀이의 재구·보존·계승을 고려할 수 있다는 점에서도 그 가치를 평가할 수 있을 것이다.

참고문헌 민속문화의 정체성 연구(이창식, 집문당, 2001), 민속지로서의 여지승람(김열규, 진단학보46·47, 진단학회, 1979), 삼척지방 오금잠제의 구조와 의미(이창식, 강원민속학8·9, 강원도민속학회, 1990), 한국의 놀이(윤광봉, 열화당, 2003).

필자 이창식(李昌植)

동래 지신밟기

정의 부산광역시 동래 지역에서 전승되는 것으로 정초에 잡신을 눌러 1년 동안 마을과 각 가정의 안과태평安過太平 및 풍농豐農과 재복財福을 기원하는 민속신앙적 놀이.

역사 동래 지신밟기는 한강 이남에 널리 분포한 농악, 매구, 걸궁, 마당밟이, 고사반, 지신밟기 등과 대동소이한 것으로 뛰고 춤추며 간간이 축원 풀이를 읊는 것이 그 원형이었으리라 추정된다. 그러나 동래 지신밟기가 언제부터 비롯되었으며 어떻게 전승되어 왔는지는 정확하게 알 수 없다. 다만 약 150년 전부터 연희해 왔을 것으로 추정되는 동래 야류와의 관계 속에서 지신밟기의 근현대사를 추측할 수 있을 뿐이다.

동래 야류의 구성은 전·후편으로 되어 있다. 전편은 길놀이와 군무群舞이고 후편은 탈놀음 네 과장이다. 그런데 전편의 길놀이를 위한 준비 과정이 있으니 정월 2~3일부터 보름까지 지신밟기, 탈 만들기, 의상과 소도구 제작, 등롱燈籠 및 놀이마당의 준비 등이 그것이다. 그러나 동래 지신밟기는 1935년경 일제의 탄압으로 인해 동래 야류와 함께 완전히 중단되고 말았다. 광복 이듬해인 1946년, 전통문화를 되살리자는 데 뜻을 같이 한 청년들이 남우회南友會를 결성하고, 동래 야류의 경비를 마련하기 위해 음력 정월 3~7일과 16~26일 등 두 번에 걸쳐 지신밟기를 하고 3·1절에는 야류를 복원했다. 그러나 그 후 지신밟기는 각 마을 단위에서는 연희되었지만 동래 야류의 전편으로서는 더 이상 공연되지 않았다. 그러다가 1967년 12월 21일자로 동래 야류가 중요무형문화재 제18호로 지정되었다. 지신밟기는 1971년 이후 전국민속예술경연대회에 참가하여 장려상, 문화공부부장관상 등을 받는 등 동래 야류와는 별개 종목으로 활동하다가 1977년 12월 13일에 이르러 부산광역시 무형문화재 제4호로 지정되어 문화재형 놀이로 새롭게 출발하게 되었다.

내용 동래 지신밟기의 구성은 풍물재비와 잡색으로 편성되어 있다. 풍물재비는 쇠잡이 2(선쇠 및 종쇠), 장구수 5, 호적수 1, 북수 4, 징수 2, 소고수 6 등 20명 내외로 구성되어 있고, 잡색은 사대부四大夫, 팔대부八大夫, 생원, 생원 부인, 촌로, 촌녀, 포수, 하동, 각시, 큰머슴, 꼴머슴 11명 내외이다. 이는 지신밟기의 재미를 위해 후대에 삽입한 것으로 극적 재미를 더하고 있다. 이 외에 기잡이가 앞장을 선다.

원래 동래 지신밟기는 지신을 진정시키고 잡귀를 물리침으로써 마을과 각 가정의 안과태평을 기원하기 위한 것이었으나 오늘날은 거의 놀이화되었다. 원래의 놀이 과정에 기초하여 내용을 살피면 다음과 같다. 놀이의 기간은 음력 정월 초이튿날에 시작하여 정월대보름까지 이어지는데 경우에 따라서는 17일까지 노는 때도 있다. 놀이의 순서는 주산主山지신풀이, 당산堂山지신풀이 등을 먼저 하고 마을에 내려와 마을 입구에 있는 공동 샘에 가서 간단하게 우물풀이를 한 다음 각 가정을 돌면서 본격적인 지신풀이에 들어간다. 각 가정을 돌면서 하는 지신풀이는 마당에 들어가 마당놀이를 한 다음 대청 앞에 차려진 고사 상 앞에서 대청풀이를 하고, 이어서 큰방풀이, 각방치장풀이 등의 순으로 풀이를 한다. 그 후 부엌, 장독, 도장, 마구간, 뒷간, 삽짝 등을 돌며 조왕풀이, 장독풀이, 도장풀이, 마구간풀이, 뒷간풀이, 삽짝풀이, 주신酒神풀이 순으로 진행한다.

정월 초이튿날 정오쯤에 마을 앞 정자나무 아래에 일동이 모이면 기잡이를 앞세우고 주산으로 향한다. 주산에 도착하면 정해진 절차에 따라 미리 진설된 제물상 앞에 도열하여 고사를 지낸다. 제의祭儀가 끝나면 선쇠가 주산지신풀이를 한다. 내용은 "지신지신 지신아 주산지신을 울리자(풍물 장단)/ 천지현황 생긴 후에 일월성신이 밝았다(풍물 장단)……" 와 같은데, 무가 〈지두서指頭書〉와 거의 같다.

주산지신밟기가 끝나면 다시 길쇠장단에 맞춰 당산으로 향한다. 당산에 도착하면 주산에서와 마찬가지로 제의를 지내고 당산지신풀이로 들어간다. "지신지신 지신아 당산지신을 울리자(풍물 장단)/ 동방에 청제당산青帝堂山 남방에 적제당산赤帝堂山(풍물 장단)……" 와 같은 식으로 오방五方의 당산을 부른 다음 마을 주민들의 무병장수, 부귀공명, 자손번성, 농사장원 등을 기원하는 내용으로 되어 있다. 이후 마을로 내려오는데 마을 앞 공동 우물을 지날 때도 간단한 고사와 함께 우물지신풀이를 한다.

마을로 들어서서 하동(혹은 선쇠)이 "모某 생원 댁으로 갑시다" 하고 외치면 모두 "모 생원댁으로 갑시다" 하고 따라 외치면서 나아간다. 모 생원 댁 앞에 이르면 굿거리장단에 맞춰 어울려 춤을 추며 돋운다. 흥이 고조될 즈음에 선쇠가 대문 안을 향해 "주인 주인문 여소 나그네 손님 들어간다."라고 선창하면 대원 일동도 모두 함께 제창으로 따라 부른다. 주인이 나와 문을 열어 주면 하동과 포수가 먼저 들어가 살펴보고, 이어서 사대부와 팔대부가 들어가 주인과 절을 한다. 사대부의 신호에 따라 기잡이의 기를 선두로 하여 일동이 모두 집 안으로 들어오면 굿거리장단에 맞추어 본격적인 마당놀이가 시작된다. 이때 지신밟기기는 대청 앞에 세워 둔다.

마당놀이가 한창 진행되고 있을 즈음 주인의 부인이 대청마루 끝 부분에 초석을 깔고 고사상告祀床을 차린다. 사대부와 팔대부가 일동을 대표해서 고사를 올리고 나면(옛날에는 주인의 부인이 비손을 하기도 했다.) 선쇠가 나서서 대청풀이에 들어간다. 대청풀이의 내용은 가옥의 최고신인 성주신이 좌정할 집을 짓기까지의 과정을 읊는 것으로 나무 작벌–나무 재단–나무 운반–집터 보기–집터 닦기–집짓기–집고사 순으로 이어진다. 한편 포수를 비롯한 하동, 사대부 등 잡색들이 나와 부엌세간들을 가지고 나와 흥정을 하는 등 장난을 치는 모습을 연출한다.

이어서 성주신이 좌정하는 모습을 묘사한 큰방풀이를 부른다. "모셔 오자 모셔 오자 이 집 성주를 모셔 오자……."로 시작하는 이 풀이는 성주신을 비롯한 여러 가내신家內神이 좌정한 다음 이 집 대주 양반이 운기運氣가 있길 기원하는 내용으로 되어 있다. 다음은 성주신이 좌정한 다음 집 안의 운기가 트이는 모습을 구체적으로 묘사한 각방치장풀이로 들어간다. 큰방 치장–작은방 치장–청방 치장–사랑방 치장으로 이어지는 이 풀이를 통해 잡귀 잡신은 물러가고 만복이 깃들기를 바라는 간절한 마음을 노래하고 있다.

지금까지의 풀이들이 성주신을 향하여 가족의 원화초복遠禍招福을 기원한 것이라면 다음은 집안의 여러 공간, 즉 부엌, 우물, 장독, 도장, 마굿간, 정낭(변소), 삽짝들을 찾아다니며 이를 관장하는 신들에게 복을 기원하는 풀이로 들어간다. 제일 먼저 부엌으로 들어가 부뚜막에다 쌀을 담은 그릇과 촛불을 켜 놓고 "어히여루 지신아 조왕지신을 울리자."로 시작하는 조왕竈王풀이로 들어간다. 이어서 우물 앞에 가서 부뚜막에 놓았던 것과 같은 모양으로 제물을 차리고 우물풀이로 들어간다. 계속하여 앞에 제시한 집안의 여러 공간들을 방문하며 같은 방식의 제물을 차려 놓고 장독풀이, 도장풀이, 마굿간풀이, 정낭풀이, 삽짝풀이 등을 한다. 풀이의 사설은 모두 우물풀이와 같은 방식으로 시작하되 "어히여루 지신아 ○○를 울리자."에서 ○○에 해당하는 공간신空間神의 이름을 장소에 따라 장독

지신, 도장지신, 마굿간지신, 정낭지신, 삽짝지신 등으로 바꾸어 부른다.

끝으로 마당 한가운데에 술상을 차려 놓고 "어히여루 지신아 술의 신도 울리자."로 시작하는 주신풀이를 부르고 나서 모든 풀이는 모두 끝난다. 이렇게 모든 풀이가 끝나면 일동은 모두 모여 주인이 차려 낸 술과 안주를 먹고 다음 집으로 향한다.

특징 및 의의 동래 지신밟기의 연행자들은 채복 대신에 바지, 저고리에 쾌자 또는 두루마기를 입으며 고깔을 쓴다. 풍물놀이에 호남 지방과 같은 상모놀이가 없다. 춤사위는 동래 지역 특유의 우아한 덧배기춤을 춘다. 농악의 장단은 굿거리, 자진모리가 중심으로 되어 있다. 양반과 포수·하동 사이의 계급적 갈등이 강하게 드러나며, 이들 사이에 각시를 개입시킴으로써 추잡한 치정 관계를 연출한다. 또한 다른 놀이에 비해 풀이 사설이 풍부한 편이다.

참고문헌 동래지신밟기(김승찬, 동래들놀음, 사단법인 부산민속예술보존협회 동래야류보존회, 1989), 동래지신밟기(부산광역시, 2014), 한국민속극연구(강용권, 제일문화사, 1997), 한국의 민속문화(강용권, 동아대학교 석당문화연구원, 1996).

필자 류종목(柳鍾穆)

두꺼비집 짓기놀이

정의 물기가 있는 흙이나 모래를 손등 위에 얹어 두드리다가 손을 조심스럽게 빼내어 굴 같은 모양의 집을 만드는 놀이.

내용 두꺼비집 짓기놀이는 '모래집 짓기놀이'라고도 한다. 아이들이 흙이나 모래를 가지고 집을 짓는 대표적인 흙 놀이이다. 물기가 있는 흙이나 모래를 한 쪽 손등 위에 둥그렇게 모아 올려서 단단하게 다져지도록 다른 쪽 손으로 두드린다. 흙이나 모래를 두드릴 때 흙 밑의 손을 움직이면 흙이 단단하게 다져지지 않기 때문에 인내심과 주의력이 요구된다. 두드린 흙이나 모래가 단단해졌을 때 손을 조심스럽게 빼내면 동굴 같은 집이 생긴다. 손을 빼낼 때 조심해서 살며시 빼지 않으면 집에 금이 가거나 무너지기 때문에 집중력 또한 필요하다.

손을 빼낼 때 소원을 빌면 이루어진다고 해서 소원을 빌기도 하고, 지어 놓은 흙집을 이용해 다양한 놀이를 할 수도 있다. 흙집에 딱정벌레 같은 곤충을 넣어서 곤충의 움직임을 구경하기도 하고, 옆에 흙집을 더 지어서 굴 같은 통로를 만들어 연결시키기도 한다. 또 꽃이나 나뭇가지, 조개껍데기 같은 것으로 지붕이나 마당을 꾸미기도 한다.

손등의 흙을 두드릴 때 '두껍아 두껍아 헌 집 줄게 새 집 다오.'라는 노래를 많이 부르기 때문에 두꺼비집 짓기라고 한다. 예전에는 지역에 따라 '두껍아 두껍아 헌 집 주께 새 집 다구.'(강원도 화천), '두덕아 두덕아 네 집 지어 줄게 내 집 지어다구.'(충청북도 증평), '황새야 물 여라 뚜껍아 집 지라.'(경상북도 문경), '까치야 까치야 헌 집일랑 너 하고 새 집일랑 나 다오.'(경북), '깐치집을 지까 독구집을 지까 깐치는 장가고 소리기는 물 먹고.'(경북 구미), '두꺼비집이 여물까 깐치집이 여물까.'(경상남도 의령), '소가 밟아도 딴딴 까치가 밟아도 딴딴.'(충청남도), '황새는 집 짓구 두께비는 물 길어 와라.'(경기도 김포)와 같이 다양한 노래가 불려졌다.

흙이나 모래로 집을 지으면서 부르는 노래에 두꺼비 외 까치, 뱀, 황새, 소 등 다양한 동물들이 등장한다. 그 중 두꺼비와 까치에게 새 집을 지어 달라고 비는 내용의 노래가 많다. 만든 집의 모양이 둥그스름한 두꺼비의 등 모양 같아서 두꺼비집이라고 하면서 두꺼비에게 새 집을 바라는 노래를 했을 가능성이 크고, 집을 잘 짓는 까치에게 새 집을 달라고 바라는 경우도 많다. 주위에서 볼 수 있는 여러 가지 동물을 노랫말에 사용하지만, 어떤 동물을 대상으로 하든 새 집·여문 집·딴딴한 집을 짓기 위한 아이들의 바람이 고스란히 들어가 있음을 알 수 있다.

특징 및 의의 이 놀이는 학교 운동장이나 아이들 놀이터에서 늘 접할 수 있는 흙이나 모래를 이용하며, 놀이 상대가 없이 혼자서도 놀 수 있으며 남녀 구분없이 놀 수 있다는 점에서 여전히 대표적인 흙놀이라고 할 수 있다. 형제나 친구들과 어울려 자연스럽게 놀이와 노래를



두꺼비집 짓기놀이 | 국립민속박물관

등바루놀이

정의 처녀들이 조개나 굴 등 해산물을 채취하면서 내기를 하거나 노래를 부르며 즐기는 놀이.

개관 등바루놀이는 어패류나 해조류를 채취하면서 형성된 것으로 유래나 연원에 대해서는 알려진 바 없다. 구술 자료에 의하면 등바루놀이는 1950~1960년대까지 충청남도 서해안 장고도, 안면도, 간월도, 고대도, 원산도를 비롯한 섬마을과 해변에서 널리 전승되었던 것으로 알려져 있다. 그러다가 점차 단절되거나 약화되었다가 충남대학교 박계홍 교수에 의해 복원되고 재구성되어 제14회 전국민속예술경연대회에 참여하게 되는데, 1973년도에 장려상을, 1980년도에 문화공보부 장관상을 받으면서 세간에 알려지게 되었다. 그 내용이 놀이 내용으로 정착되어 오늘에 이르고 있다.

내용 등바루놀이는 굴이 가장 많이 나는 시기인 음력 3월 하순에서부터 4월 상순 사이에 바닷물이 가장 멀리 빠지는 시기인 조금 무렵에 주로 하며, 놀이꾼은 대개 15세에서 18세 여자들로 구성된다. 지역에 따라서는 부녀자들이 참여하기도 하지만 일반적으로 미혼 여자들이 주로 참여한다. 민속예술경연대회에 참여했던 충남 보령 장고도의 등바루놀이를 보면, 놀이장소는 마을의 동북쪽 명장섬이 있는 백사장으로 이곳에 크고 작은 돌들을 주워다가 돌방(둥근 돌담)을 쌓는다. 돌방은 10여*m*의 둘레에 높이가 2*m* 정도인 규모로 쌓고, 바다를 향한 쪽에 1*m* 정도의 출입구가 뚫려 있다. 돌방에는 흰 모래 위에 조약돌이 깔려 있고, 이곳은 처녀들이 옷을 갈아입고 외모를 꾸미는 장소로 활용된다. 예전에 소처녀와 노처녀로 나누어서 놀이할 때는 돌방을 두 개 만들어 사용하기도 했다고 한다. 돌방이 만들어지고 이튿날 동이 트기 전에 마을 처녀들은 작업복을 입고 어물 채취도구와 놀이복 등 필요한 소품을 가지고 돌방에 모인다. 처녀들이 모이고 나면 바구니를 메고 나가 굴을 채취한다. 이때 여럿이 굴을 따면서 노래를 부르기도 하고, 누가 더 큰 것을 채취하는지 내기를 하기도 한

쉽게 익힐 수 있기 때문에 지속적인 전승이 가능한 전래놀이로서 의의가 있다.

놀이를 하면서 부르는 노래로 〈두껍아 두껍아〉 외에 여러 가지 노래가 있었음에 주목하고 놀이와 함께 다양한 노래의 전승이 함께 이루어져야 한다. 특히 까치에게 단단하고 새로운 집을 비는 노래는 빠진 이를 지붕에 던지면서 부르는 '까치야 까치야 헌 이 주께 새 이 다오.'와 흡사하다. 까치에게 눈에 들어간 티를 없애 달라는 노래로 '까치야 까치야 내 눈에 까시 들어간 거 파내 주면 니 새끼 여추랑 물에(외양간 소 오줌통) 빠진 거 껀재(건져) 주마 페.'(강원도 정선)와 같은 노래도 있다. 사람들이 길조吉鳥라고 여기는 까치에게 아이들이 여러 가지 바람을 비는 것은 일종의 신조神鳥숭배 사상이 배어 있는 것이라 여겨진다.

참고문헌 겨레전통도감 – 전래놀이(함박누리 글·홍영우 그림, 보리, 2010), 전래놀이 101가지(이상호 글·박향미 그림, 사계절, 1999), 전래동요를 찾아서(홍양자, 우리교육, 2000), 한국민속문학사전 – 민요(국립민속박물관, 2013), 한국민요대전해설집(문화방송, 1995).

필자 시지은(施知恩)

다. 때로는 두 팀으로 나누어 어물 채취 시합을 하기도 한다. 이렇게 등바루놀이는 며칠씩 굴을 딴 다음 마지막 날 옷을 곱게 갈아입고 해가 질 무렵까지 놀이를 하다가 날이 저물면 돌방을 허물고 집으로 돌아온다.

지역사례 등바루놀이는 주로 충남 서해안 지역에 전승되는 놀이로 민속예술경연대회에 출전했던 장고도의 등바루놀이는 〈여왕 뽑기〉, 〈굴 캐기 경연〉, 〈등불마중〉 등 극적인 요소가 새롭게 추가되었지만, 실제 마을 놀이터에서는 〈까끄매〉, 〈줄방넘기〉, 〈해당화 뺏기〉 등 동요를 부르고 흥겹게 춤을 추면서 놀았다고 한다. 고대도 등바루놀이는 굴을 캐기 시작한 사흘째 되는 날에 시작되고, 놀이가 끝나면 '등빠루 둠벙'으로 가서 백지에 밥을 싸서 바다에 던지는 용왕제를 지내기도 한다. 간월도 등바루놀이는 '등빠루놀이'라 부르며 결혼한 여자들이 주로 참여했다. 이 섬에서는 정월대보름에 부녀자들이 굴이 많이 들어오기를 기원하는 굴부르기 굴왕제를 지내기도 했다. 충남 태안 고남면 고장마을에서는 소리 잘하는 처녀를 선발하여 그 사람으로 하여금 밥을 차려 놓고 용왕제를 지내고, 마을 처녀들과 함께 풍물을 치며 놀다가 두 팀으로 나누어 노래를 부르면서 모래를 한 줌씩 집어 바다를 향해 던진다.

특징 및 의의 등바루놀이는 충남 해안 지역 여자 중심의 민속놀이로서 단순히 해산물 채취의 노동 능률을 높이기 위한 놀이로서뿐만 아니라 굴과 조개를 부르는 의식인 용왕제와 연계되어 있다는 점에서 해산물 풍요를 기원하는 놀이로서 의의가 크다.

참고문헌 한국민속대사전(한국사전연구사, 1994), 한국세시풍속사전-여름(국립민속박물관, 2005), 향토문화(충남대학교, 1986).

필자 표인주(表仁柱)

딱지치기

정의 종이로 만든 딱지를 서로 내려 쳐서 뒤집어 상대의 딱지를 따먹는 놀이.

내용 '빠지치기', '표치기', '빨주치기'라고도 하는데 '딱지치기'란 이름이 가장 널리 쓰인다. 주로 헌 책의 표지나 공책, 달력, 시멘트나 비료포대 등 종이를 이용하여 정사각형이나 직사각형 모양이 되게 만들었으며 크기는 만드는 사람이 임의대로 할 수 있었다. 크고 두꺼운 종이로 만든 딱지를 왕딱지라고 하여 더 소중히 여겼다. 방법도 여러 가지로 넘겨먹기, 날려먹기, 벽치기, 밀어내기 등 지역에 따라 매우 다양하고 독특하였는데 구체적인 방법은 아래와 같다.

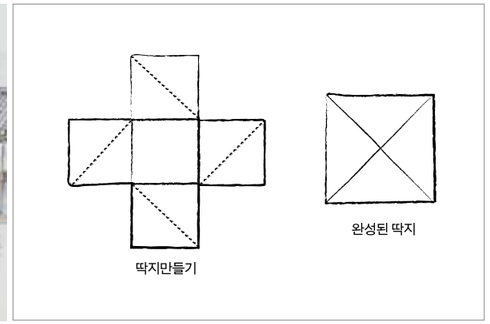
①넘겨먹기: 가위바위보를 하여 누가 먼저 칠 것인지 정한다. 진 사람은 자기 딱지를 땅에 대고 이긴 사람은 상대의 딱지를 쳐서 넘긴다. 딱지가 뒤집어지면 그 딱지를 상대에게 주어야 한다.



종이 딱지 | 1980년대 | 국립민속박물관



딱지치기 | 이억영 | 국립민속박물관



딱지 접는 법

②날려먹기: 한 손으로 딱지를 잡고 앞으로 날려서 더 멀리 날아간 사람이 나머지 사람의 딱지를 갖는다. 날려먹기는 멀리 날리기도 하지만 선을 그어 놓고 그 선에 딱 맞게 날리는 사람이 딱지를 따는 것으로 할 수도 있다.

③벽치기: 딱지를 벽에 대고 때려서 벽에서 더 멀리 딱지가 튀어 나오면 상대의 딱지를 따는 것이다.

④밀어내기: 땅바닥에 원을 그려서 원 안에 딱지를 놓는다. 각자 한 개만 할 수도 있고 일정한 개수를 정해 각각 내놓고 하기도 한다. 자신의 딱지로 상대의 딱지를 쳐서 원 밖으로 나가게 하면 상대의 딱지를 따는 것이다. 이때 실수로 자신의 딱지가 원 안에 남게 되면 그것도 잃게 된다.

아이들 스스로 만들어 사용하던 네모 딱지와는 다르게 문구점에서 판매하던 동그란 딱지도 꽤 인기를 끌었다. 돈을 주고 사야 하기 때문에 재산으로서 가치 있어 따고 잃는 것에 희비가 교차했다. 그림의 내용은 당시 인기 있는 만화 주인공들이 그려져 있는 것이 많았다. 1970~90년대까지 전국적으로 널리 유행했는데 이후 딱지의 가치가 상대적으로 감소하면서 아이들의 관심 밖으로 밀려났다. 크기가 작고 가볍기에 놀이 방법이 내리쳐서 따먹는 네모 딱지와 달랐다. 그 중 몇 가지를 소개하면 다음과 같다.

①별높과 별낮 유: 동그란 딱지에는 작지만 여러 가지 그림이 들어 있다. 별, 숫자, 글자, 가위바위보 등인데 두 명이 할 수도 있고 서너 명이 함께 할 수도 있다. 먼저 누가 접기를 할 것인가 정하고 자신의 딱지를 상대가 보지 않도록 바닥이 밑으로 가게 두 덩어리로 나눠 양손에 움켜쥔 상태로 있으면 그 둘 중에 별이 많다고 생각되는 쪽에 원하는 숫자 만큼의 딱지를 거는 것이다. 맞추면 그 수 만큼의 딱지를 상대에게서 받고 못 맞추면 상대에게 자기 딱지를 주어야 한다. 별높은 별이 많은 아이가 따 먹는 것이고 별낮은 그 반대인데 딱지에 그려진 모든 것, 즉 숫자, 글자, 가위바위보 등에도 모두 적용할 수 있다.

②파파먹기 유: 같은 수의 딱지를 아이들에게 공평하게 걷어서 탑처럼 쌓은 다음 넘겨 먹는다. 손으로 딱지 옆의 바닥을 쳐서 바람으로 넘기는 방법도 있고, 입으로 '파~' 하고 바람을 일으켜 넘기기도 한다.

이 외에도 침 발라 먹기, 새끼손가락으로 날려 먹기, 붙여 먹기, 찍어 먹기 등 많은 방법이 있었다.

특징 및 의의 딱지치기는 주로 남자아이들이 많이 하던 놀이이다. 마당이나 공터에서 많이 했으며 두 명 이상만 모이면 할 수 있다. 딱지는 네모 딱지, 세모 딱지, 동그란 딱지 등 여러 모양이 있었는데, 최근 들어서는 사라진 놀이가 되었다. 이는 옛날과 달리 종이의 가치가 떨어지면서 따서 모을 필요가 없고, 잃어도 아깝지 않기 때문이다. 이 부분을 해결한 것으로

최근에는 철이나 플라스틱 재질로 만든 딱지가 나와 아이들에게 인기가 있다. 예전 딱지처럼 만들 수 없고 오직 사야 하기에 돈과 같은 가치를 지니고 있어 아이들이 선호하는데 상업성과 사행성이 많아 재고해 보아야 할 놀이다.

네팔이나 인도 등 동남아시아 지역에서도 어린아이들이 동그란 딱지를 가지고 논다. 방법은 우리와 비슷하다.

참고문헌 금산의 민속놀이(강성복, 금산문화원, 1994), 부여의 민속놀이(강성복, 부여문화원, 1997), 울진의 세시풍속과 놀이(한양명, 울진문화원, 2012), 전래놀이 101가지(이상호, 사계절, 1999), 한국의 전통놀이(사단법인 삼동청소년회, 삼동윤리, 1997).

필자 이상호(李相昊)

땅재먹기

정의 평평하고 부드러운 흙 위에서 네모 또는 동그란 놀이판을 그리고 그 안에서 각자 자기 땅을 늘려 가는 놀이.

내용 땅뺏기, 땅따기, 땅따먹기 등의 이름으로도 불린다. 서너 명의 아이가 평평한 땅에서 하던 놀이로 놀이 도구나 방법이 간단해서 전국적으로 많이 하던 놀이이다. 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에는 경북 울진, 충남 연기, 황해도 연백 지방에서 하는 놀이로 소개하고 있는데, 놀이 방법은 거의 비슷하다.

우선 평평하고 부드러운 땅을 찾아 커다란 사각형이나 원을 그려 기본 놀이판을 만든다. 보통 서너 명 정도가 함께 노는데 만약 네 명이서 사각형의 놀이판을 그렸다면 각각은 한 귀퉁이를 자기 집으로 정하고 시작한다. 자기 집을 그리는 방법은 귀퉁이의 한 쪽 끝에 엄지를 대서 중심을 만들고 검지나 중지로 부채꼴로 땅에 선을 그으면 그 안이 자기 집이 된다. 이때 최대한 자기 집을 크게 만들려고 뼘을 최대한 벌리려고 한다. 자기 집을 만든 후에는 가위바위보를 하여 이긴 사람만 계속해서 뼘을 재어 자기 땅을 늘려 간다. 가위바위보를 해서 끝까지 이긴 한 명만 땅을 늘리기도 하고 네 명 중에 두 명이 이기면 두 명 모두 땅을 늘리게 할 수도 있는데, 이것은 놀이하는 아이들끼리 미리 정하고 시작한다.

가위바위보를 하여 이긴 사람만 땅을 늘려 가는 것을 땅재먹기라고 한다면 '땅따먹기'라 하여 조금 어려운 방식의 놀이도 있다. 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에서는 대구, 강원도 양구, 경북 영덕, 평남 평원 지방에서 이 놀이를 했다고 한다.

땅따먹기는 놀이판을 그리고 자기 집을 정하는 것은 같지만, 땅을 늘려 가는 방식이 조금 다르다. 먼저 땅을 늘려 가는 '말'이 필요한데, 주로 바둑알 크기 정도의 둥글납작한 돌이나 사금파리를 부드럽게 갈아서 '말'(혹은 망)로 만든다. 이 '말'을 전북 지역에서는 '꼭꼬락'이라고 하여 놀이 이름도 '꼭꼬락치기'라 한다. 놀이 할 차례를 정하고 자기 차례가 되면 이 '말'을 엄지와 검지로 튕기는데 모두 세 번 튕길 수 있다. 세 번 만에 자기 집으로 다시 돌아 들어와야 하고, 들어오지 못하면 다른 사람에게 차례가 넘어간다. 만약 들어오면 말이 지나간 선線이 모두 자기 땅이 된다. 이때 말을 너무 세게 튕겨서 자기 집으로 되돌아오지 못하거나 놀이판 밖으로 말이 나가버리면 땅을 얻지 못하게 된다. 한 번씩 튕길 때마다 선을 긋고 세 번 만에 집으로 돌아 들어와 성공하게 되면 자기 땅 안에 있는 선은 지워서 전체 자기 땅의 크기를 점점 넓혀 나가며, 더 이상 차지할 땅이 없어지면 놀이는 끝이 난다.

땅재먹기는 어린아이부터 큰아이까지 가위바위보만 할 수 있으면 누구나 할 수 있지만, 땅따먹기의 경우 정교하게 돌을 칠 수 있어야 하기에 열 살 이상의 아이들이 주로 했다. 땅따먹기는 위의 방법 외에도 남의 땅을 빼앗는다든지 하는 더 복잡한 규칙들도 있다.

특징 및 의의 땅재먹기는 커다란 사각형을 그려 놓고 하는 것이 가장 일반적이지만 사각형 안에 원이나 구멍을 만들어 놓고 하는 독특한 방법도 있다. 그 중 한 가지를 소개해 보면 다음과 같다. 먼저 놀이판의 중앙에 지름 30㎝ 정도의 원을 그린 다음 차례를 정한다. 자기 차례가 되면 자기 집에서 '말'을 튕겨 원에 넣는데 이것을 성공해야만 한 뼘을 재어 먹을 수 있다. 실패하면 다음 차례의 아이가 같은 방법으로 땅을 재 먹을 수 있게 되는데, 원을 향해서 뼘을 잴수록 점점 유리해진다. 계속하다 보면 중앙의 구멍을 자기 집으로 확보하는 경우도 생길 수 있는데 이 아이는 망을 튕길 필요도 없이 자기 차례가 되면 무조건 한 뼘씩 재 먹을 수 있게 된다.

참고문헌 서산민속지-하(경희대학교 민속학연구소, 서산문화원, 1987), 우리나라 민속놀이(심우성, 동문선, 1996), 울진의 세시풍속과 놀이(한양명, 울진문화원, 2012), 전래놀이 101가지(이상호, 사계절, 1999), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992).

필자 이상호(李相昊)

마사희
馬射戱

정의 말을 타고 달리면서 일정한 거리의 과녁을 향해 활을 쏘는 기사騎射가 놀이화한 활쏘기 놀이.

내용 마사희馬射戱는 말을 타고 달리면서 활을 쏘는 무예인 마상 궁술, 곧 기사騎射가 놀이화한 것으로 말과 활의 기원과 함께한다는 점에서 오랜 역사를 지니고 있다. 활은 발굴된 화살촉으로 보아 동아시아 지역에는 이미 구석기시대부터 사용되었으며, 신석기시대에 수렵 민족 간에 널리 퍼졌다. 따라서 활쏘기는 고대부터 가장 중요한 무예의 하나였다.

우리나라에는 대략 B.C. 2400~3000년 전의 청동기시대에 처음 말이 등장하는데, 몽고 계통의 호마胡馬와 토속마인 향마鄕馬의 두 계통으로 나눈다. 『삼국지三國志』의 부여 관련 기록에는 명마와 함께 화살과 검을 이용한 기병이 있었으며, 고구려에는 소마, 예濊에는 과하마果下馬가 있었다. 따라서 말을 타고 활을 쏘는 마상 궁술은 매우 오래되었을 것으로 보인다.

우리나라의 활은 고조선시대의 목궁 형태인 단궁에서 출발한다. 활쏘기의 용도는 초기에는 수렵, 전시에 사용되었지만, 후에 심신 수련과 시합의 성격을 가미한 유희적 성격이 가미되었다. 특히 말이 보급되면서 기마술은 무인뿐만 아니라 문인, 승려도 널리 즐겼다.

중국이 우리를 지칭하는 '동이東夷'의 '夷'도 크다는 '大'와 활을 의미하는 '弓'이 결합한 글자로 활을 잘 쏘는 민족이란 의미를 지닌다. 고구려는 경당이라는 교육기관에서 체계적으로 활쏘기를 지도했으며, 시조 주몽은 어려서부터 뛰어난 활 솜씨를 지니고 있었다.

덕흥리 고분벽화 안 칸 서쪽 벽에는 말을 타고 활을 쏘는 마사희의 모습이 상세하게 그려져 있다. 한 줄에 다섯 개의 과녁 기둥이 있으며, 두 명의 말 탄 사수가 말을 달리면서 앞으로 또는 뒤로 돌아서서 과녁을 향해 활을 쏜다. 한편 중앙에 한 명의 기록자가 있고, 나머지 두 명은 과녁을 확인하는 자와 소리로 결과를 알리는 자이다. 무용총의 수렵도에도 말을 타고 활을 쏘면서 사냥하는 모습이 박진감 있게 잘 그려져 있다. 한편 고구려는 평원왕을 비롯한 왕들이 기사에 뛰어난 기능을 지녔으며 막강한 기마병으로 대륙의 침략을 막아냈다.

신라에서는 8세기 중엽 원성왕 때에 사서오경四書五經 중심의 독서삼품讀書三品을 통해 인재를 뽑기 시작했는데, 그 이전에는 오직 활 쏘는 솜씨[弓箭術]만을 시험해서 인재를 선발하였다. 또한 8월 한가위에 왕과 신하가 참여한 대규모 궁술대회가 열기도 하였다. 『삼국사기三國史記』를 보면 백제도 여러 왕들이 직접 사냥에 참가해 뛰어난 활솜씨를 보였으며, 『후주서後周書』에는 "백제의 속俗이 기사騎射를 중히 여긴다."라고 기록하고 있다. 고려시대에 와서 활의 종류는 한층 늘어난다. 특히 군제에 경궁梗弓·사궁射弓·정노精弩·강노剛弩 등의 특수 병과가 있었으며, 『고려사高麗史』에는 궁술 및 기사에 관한 기록이 다수 나타난다.

조선시대에 와서 궁술은 더욱 발전하였다. 태조 이성계는 뛰어난 활 솜씨와 함께 기마술을 지녀 마상 궁술인 기사騎射에 뛰어났다. 그는 사청射廳이란 활터를 도성에 설치해 활쏘기를 적극 장려하였다. 세종은 기사를 격구와 함께 무예 연마로 중요시하여, 모든 무과 시험에 필수 과목으로 삽입하였다. 이때 구체적으로 200보, 250보, 380보 거리의 기사가 실시되었다. 기사의 과녁[的]을 좌우에 세 개씩 두고, 그 거리는 25보이며, 세 개의 화살로 좌측의 과녁을 쏘는 좌사左射, 우측의 과녁을 쏘는 우사右射를 번갈아 가며 실시했다. 『경국대전經國大典』에는 이보다 과녁이 많아 다섯 발로 다섯 개의 과녁을 쏘아 맞히게 되어 있다. 성종 이후로 말의 효용성이 떨어지면서 기사가 점차 약화되는데, 군정의 소홀로 임진왜란 직전에는 일반 궁술조차 크



마사희 | 덕흥리 고분벽화



마사희 | 강원도 속초 세계기사대회 | 2013 | 정형호

게 약화되었다. 마상 궁술의 경우 조선 후기까지 지속되었으나, 기록은 드문 편이고 그나마 지상 궁술 위주로 바뀌어간다.

『무예도보통지武藝圖譜通志』에는 지상과 마상의 활쏘기에 대한 항목이 없다. 새로운 무예 보급에 중점을 두다 보니 일반화된 지상과 마상의 궁술은 일부러 기술하지 않은 것으로 보인다. 기록을 보면 대체로 마사희보다는 마상 궁술 형태인 기사가 대부분이다. 그런데 기사의 연마는 편을 나누어 서로 과녁에 맞힌 결과로 승부를 겨룬다는 점에서 무예 연마의 방식이 자연스럽게 놀이적 성격을 지니게 되었다.

마사희의 실연 과정을 보면 말을 타고 달리면서 활을 상체 앞으로 이동하기, 활을 왼손으로 바꿔잡기, 오른손으로 화살 빼기, 활에 화살을 얹고 시위를 당기기, 과녁을 향해 쏘기, 기본자세로 돌아오는 동작을 연속동작으로 실시한다.

마사희에 쓰이는 활은 일반적으로 가볍고 작은 단궁短弓으로 '동개살', 일명 '대우전大羽箭'을 사용한다. 이 활은 화살과 더불어 동개에 넣어서 등에 지고, 말을 달리면서 쏘는 기사용이면서 전투용이다. 화살은 대체로 끝이 막혀 있는 박두를 사용한다. 지상의 사정射程에서 쓰는 화살은 과녁에 박히는 형태이나, 무사들은 맞고 떨어지는 박두를 사용하였다.

마사희에는 그 외에 여러 인물이 참여하는데 사정射亭의 당중堂中에 앉아 정시지正試紙에 성적을 기록하는 획관獲貫, 과녁에 화살의 명중 여부를 소리치는 획창獲唱, 기旗를 들어 결과를 알리는 거기擧旗, 과녁을 확인하는 장족獐足 등이 있다.

특징 및 의의 마사희는 가장 기본적인 마상 무예인 기사가 민간에서 놀이화한 것이다. 따라서 일반적인 마상 궁술과 크게 다르지 않다. 다만 편을 나누어 과녁에 맞춘 결과로 승부를 낸다는 점에서 놀이적 성격을 지닌다.

마사희는 김영섭이 이끄는 한민족마상무예격구단에 의해 1990년대 중반에 복원되어 각종 행사에서 지속적으로 시연되고 있다. 그리고 2005년에 세계 각 나라의 뛰어난 마상궁사들이 모여 강원도 속초의 영랑호 화랑도체험장에서 제1회 세계기사대회가 열려 2014년 현재 10회에 이르고 있다.

참고문헌 高麗史, 舊唐書, 東國李相國集, 武藝圖譜通志, 三國史記, 三國志, 隋書, 朝鮮王朝實錄, 한국의 마상무예(임동권·정형호, 한국마사회 마사박물관, 1997), 활(박성수, 한국민족문화대백과사전25, 한국정신문화연구원, 1991).

필자 정형호(鄭亨鎬)

마산 농청놀이

정의 경상남도 창원(구 마산)에서 전승되고 있는 것으로, 공동체적 생산과 협동을 목적으로 한 자치 조직인 농청의 작업과 경기 과정을 표현한 민속놀이.

역사 마산 농청놀이는 창원 마산회원구 양덕동 일대에서 전승되어 온 민속놀이로서 그 연원은 두레에 있다. 농경 중심의 전통사회에서는 협동 노동의 필요성에 의해 일정한 조직체를 지니고 있었는데, 그 대표적인 형태가 두레이다. 두레의 연원은 씨족 사회 말기 혹은 부족국가 시대까지 소급할 수 있을 것으로 생각되며, 그것이 후세의 농청農廳으로 이어졌다고 여겨진다. 두레는 지역에 따라 농사農社, 농기農旗, 농계農契, 목청牧廳 등으로 불려왔다. 중부 이남 지역의 두레에서는 두령頭領을 좌상座上, 그 밑의 간사역幹事役을 공원公員이라 했다.

두레마다 각각을 대표하는 표지기가 있었고, 유흥으로는 농악이 있었다. 이는 마을 단위의 자치 조직으로 공동체적 생산과 협동을 위한 경제·군사·노동 단체이면서 아울러 경기 내지 유흥 단체였다고 할 수 있다. 두레 간의 호칭은 선생, 제자, 형, 제 등으로 예를 갖추었으나 후대에 내려오면서 두레와 두레 간에 기를 넘어뜨리는 기싸움이 생기면서 호칭의 개념에 변화가 생겼다. 즉 기싸움에서 이긴 쪽은 형 두레[大旗]가 되고, 진 쪽이 아우 두레[小旗]가 되었는데, 이로부터 농청은 형 두레와 수십 개의 아우 두레가 뭉쳐진 하나의 지역 사회 집단이 되었다. 이 두레기(훗날의 농청기) 싸움이 바로 농청놀이의 발상이라 할 수 있다. 농청은 초기에는 자연적 원시 공동체였으나, 훗날 지역 사회의 단합과 공동 작업, 공동 경기를 위한 인위적 사회 집단으로 발전된 것으로 볼 수 있다.

마산 지역의 두레는 농청의 형태로 줄곧 전승되었는데, 농청 간의 기 싸움은 주로 경남 마산회원구 봉암동 어복골에 있는 '상투바위'를 둘러싸고 행해졌다. 중원中元인 음력 7월 15일 백중을 맞이하여 이 상투바위에 농청기를 먼저 꽂고 정성들여 기도하면 집안이 편안하고, 자손이 창성하며 대풍년이 들고 관재구설官災口舌을 막아내는 데 큰 효험이 있다고 한다. 또 이날 처녀 총각들은 건너편 언덕에서 돌을 던져 이 바위의 홈에 돌이 얹히면 그 해에 좋은 혼처가 생겨 시집, 장가를 가게 된다는 속신이 전해지고 있다. 이 때문에 각 농청은 서로 영험이 있는 상투바위에 먼저 가고자 기싸움을 벌이는 것이다.

마산 농청놀이는 1919년 기미독립만세운동己未獨立萬歲運動이 일어나자 일제의 강압으로 잠시 중단되었으나 1925년에 다시 부활되었다. 그러나 1929년 어복골 뒤쪽에 상수도 수원지가 건설되어 마을 주민들의 출입이 금지되면서 사라졌다. 그 후 1981년에 지역 주민을 중심으로 마산민속문화보존회가 결성되어 예전에 농청놀이에 참여했거나 구경한 경험이 있는 주민들의 증언과 학계 인사들의 고증을 거쳐 '마산 농청놀이'를 복원하였다. 또 그해 첫 평가회를 가진 후 매년 각종 민속예술경연대회에 참가하여 문화재적 가치를 인정받게 되었다. 1983년 8월 6일 경상남도 무형문화재 제6호로 지정, 현재 창원민속문화보존회에서 전승하고 있다.

내용 마산 농청놀이는 기제旗祭—쟁기전爭旗戰 마당—축원 마당—흥취와 회향 마당의 모두 네 마당으로 이루어져 있다. 각 마당의 내용을 살펴보면 다음과 같다.

첫째 마당은 상투바위로 떠나기에 앞서 먼저 기제旗祭로부터 시작된다. 깃발은 길이 8*m*에 너비가 1.5*m* 정도의 농청대기農廳大旗로, 깃대 앞에 멍석을 깔고 명태, 밀떡, 꼼배기 등을 제물로 차린 후 좌상座上이 헌작하고 절하면 일동이 재배한다. 배례를 마치면 풍물에 맞춰 농청대기 밑으로 사람들이 모이고 함성을 지르며 상투바위로 향한다.

둘째 마당은 쟁기전 마당이다. 쟁기전 마당, 즉 기싸움 마당이 시작되면 구강 농청패와 봉정 농청패가 각각 죽고동을 선두로 하여 흥겹게 풍물을 울려대는 풍물패, 장정들이 호위하는 농청대기, 들메에 앉아 총지휘를 하는 좌상 등의 순으로 놀이마당으로 들어온다. 뒤를 이어서 남정네들이 여러 기구와 음식들을 담은 지게를 짊어지고, 아낙네들은 질그릇을 이고 들어온다. 행진 중에 다른 농청과 만나면 죽고동을 울린다. 좌상이 장죽을 휘두르며 고함을 질러 호령하면 한 무리는 자기 농청기를 둘러싸서 지키고, 다른 한 무리는 상대편 대기大旗를 꺾을 태세로 진을 친다. 양편 모두 앞뒤로 어르며 빙빙 돌다가 죽고동 신호를 울리면 일제히 함성을 지르는 가운데 공격대가 상대편 대기를 향해 몰려간다. 공격대와 대기를 지키는 상대방 무리가 격돌하면 난장판을 이룬다. 이렇게 싸우다가 깃대가 기울기 시작하여 넘어지고 깃발이 풀어져 걷히는 쪽이 패배하게 된다. 이긴 편은 환호성을 울리고 밀대 방석을 흔들며 춤을 추고 상투바위 앞으로 달려가 농청대기를 바위 상단에 꽂는다. 진 편은 땅을 치며 통탄하다가 이긴 편 풍물패의 권유에 따라 넘어진 대기를 수습하여 바위 하단에 꽂는다. 이때 여러 개의 소기小旗를 대기 밑에 꽂는데, 이는 대기를 중심으로 단합한다는 의미를 나타내는 것이다.

셋째 마당은 축원 마당이다. 축원 마당의 시작은 먼저 농청원들이 메고 온 밀대 방석을 상투바위 앞에 까는 것으로 시작한다. 그 위에 여자들이 이고 온 음식을 차려 놓고 일제히 엎드려 소원 성취를 비는 기도문을 외운다. 이 기도문을 '성신선고聖神宣告'라 하는데 다음과 같다.

> 에헤이 해동조선 경상남도 창원군 창원면 봉정리 반룡산 어복곡 만성가문 만성중생 목욕재배 축원래이, 천지지신 용왕님네 옥황상제님네 오방신장님네 반룡산산신님네 만성가문선대조상님네 화혜동참하옵소사. 칠월 백중당 천명일 차갑상에 높이 앉아 착실히 응감하시고 금년농사 장원하고 자손이 창성하고 관재구설 막아서 하로같이 남기시고 개조모리 고뿌리는 똘똘 몰아다가 저~ 거제 장서방집에 할라쿠던지 안할라쿠던지 억지로 메끼삐고 안가태평하여 천대만대 유전하여주시기를 점지하여 주옵소서 점지하여 주옵소서~.

상투바위에 축원하는 모습은 다양하다. 바가지에 물을 떠서 부정을 닦고 종이에 불을 붙여 손으로 떠받들어 날려 보내기도 하며, 몸이 불편한 사람들이 나와 정성껏 합장 배례하기도 한다.

넷째 마당은 흥취와 회향 마당이다. 농청원들은 술과 음식을 실컷 마시고 먹으며, 양 농청 간에 여러 경기와 놀이를 한다. 일정한 놀이가 정해져 있는 것이 아니라서 즉흥적으로 택견을 하거나, 앞사람의 허리를 잡고 길게 늘어서면 맨 앞사람끼리 팔을 붙잡고 줄다리기식으로 힘을 겨루기도 한다. 또 각 농청에서 풍물이 나와 장기 자랑도 하며, 농부춤을 비롯하여 갖가지 춤을 추며 즐기기도 한다. 경기 중 씨름을 통해 상머슴을 뽑는데, 쌍방에서 선발된 두 명의 장사가 나와 겨루어 이긴 장사가 상머슴이 된다. 나락섬을 상품으로 주는 한편, 두 사람이 작두말에 상머슴을 태우고, 좌상과 농군들은 소리를 지르며 춤을 추며 즐긴다. 백중이 머슴날임을 만끽하는 순간이다.

끝으로 각 농청은 상투바위 앞에서 무리를 지어 풍물을 치고 춤을 추고 논다. 이어서 쌍방이 한데 어울려 판굿을 하며 한바탕 놀다가 인사를 하고 각각 자기 농청으로 돌아가는 것으로 모든 놀이는 끝난다.

특징 및 의의 마산 농청놀이는 두레로부터 이어온 오랜 전통을 가진 농청의 모습을 잘 전승하고 있으며, 기싸움의 유풍과 서민들의 기상을 잘 표현하고 있다. 또한 상투바위에 대한 속신을 통해 민간 신앙의 다양한 양상을 느낄 수 있다. 놀이판에서 나타나는 가락과 춤은 농민의 생활상을 잘 표현하고 있다. 기싸움에서는 힘과 권위를 위해 격렬하게 겨루다가도 승패가 가려진 다음에는 그와 관계없이 소탈한 인정을 베풀며 함께 즐기는 모습에서 훈훈한 미덕과 화합의 모습을 보여준다. 아울러 백중놀이의 세시적 일면을 보여주며, 마을의 경제·군사·노동·경기·유흥 단체인 농청을 통한 공동체적 생산과 협동의 모습을 잘 보여주는 놀이이다.

참고문헌 경남민속자료집(한국문화원연합회 경상남도지부, 1993), 마산시사(마산시사편찬위원회, 2011), 무형문화재 마산민속예술(구상훈, 마산민속문화보존회·일산민속예술연구원, 2004), 한국 민속문화 연구(강용권, 집문당, 1996), 향토의 민속문화(강용권, 동아대학교 석당전통문화연구원, 1996).

필자 류종목(柳鍾穆)

마상재
馬上才

정의 말을 타고 달리면서 말 위에 서기, 물구나무 서기, 옆으로 매달리기, 좌우 넘나들기 등의 다양한 기예를 부리는 곡예.

내용 말 위에서 부리는 각종 곡예를 마상재馬上才라고 하며, 격구擊毬와 마찬가지로 넓은 의미에서 마상 무예의 일종으로 볼 수 있다.

우리나라에서 언제부터 마상재가 행해졌는지 정확히 알 수 없으나, 말이 청동기시대에 이미 있었다는 점에서 마상재의 역사는 매우 오래되었다고 볼 수 있다. 특히 고구려는 대륙의 영향을 받아 뛰어난 기마술과 마상 무예술을 지니고 있었기 때문에 다양한 형태의 마상재가 이미 있었을 것이다.

마상재에 대한 구체적인 것은 태조 이성계 관련 기록에 나온다. 이성계는 기사騎射뿐만 아니라 마상재에도 뛰어난 능력을 지녔다. 고려 말인 1362년 기록에 의하면, 이성계는 원나라 군대와 싸울 때 적장이 찌르는 창을 몸 숨기기 동작으로 피했다고 한다. 이 동작은 오른쪽 오금을 안장에 걸치고 오른손으로 안장 뒤쪽을 잡고 몸을 말 왼쪽으로 떨어뜨린 상태에서 말 왼쪽 옆구리에 거꾸로 매달려 달리는 것이다. 이런 몸 숨기기 동작으로 이성계가 몸을 피하였다는 점에서 고려시대에 마상재가 이미 널리 퍼졌음을 알 수 있다.

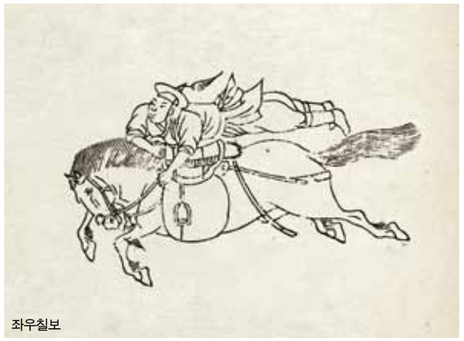
광해군 때에는 서울의 살곶이[箭串]에서 임금이 배석한 가운데 말의 재주를 겨루는 대회가 열렸다. 그리고 인조 때에는 일본 정부의 간청에 의하여 마상 무예에 뛰어난 장효인張孝仁과 김정金貞이 사절단을 따라 일본에 건너가서 마상재의 뛰어난 재주를 보였으며, 그 뒤로는 사절단에 반드시 마상재에 뛰어난 인물이 동행하게 되었다. 18세기의 기록에 의하면, 일본인들은 조선의 마상 무예에 경탄한 나머지 이것을 모방하여 다이헤이혼류大坪本流라는 승마 기예의 한 유파를 만들기도 하였다.

효종은 관무재觀武才를 행하면서 마상재를 시험하였다. 북벌 계획을 세웠던 효종이 일반 무예 및 마상 무예의 중요성을 일깨워 준 것으로 보인다. 한편 다산 정약용의 시에도 마상재에 대한 내용이 나온다. 그는 왕이 병사들의 마상재를 사열할 때 동석하여 관람한 후에 이를 한시로 썼다. 따라서 정약용이 살았던 18세기 초에 마상재가 성행해서, 왕이 직접 참관했음을 알 수 있다.

마상재는 정조 때에 발간된 『무예도보통지武藝圖譜通志』에 잘 나타나 있다. 주로 말 한 필을 이용해서 다양한 재주를 부리는 기예가 제시되어 있다. 이 책에는 말 위에 서 있는 주마립마상走馬立馬上, 말 등을 넘나드는 좌우초마左右招馬, 말 위에 거꾸로 서는 마상도립馬上倒立, 말 위에 가로 눕는 횡와마상양사橫臥馬上佯死, 말 옆구리에 몸을 숨기는 좌우등리장신左右鐙裏藏身, 말 위에서 뒤로 눕는 종와침마미縱臥枕馬尾, 두 마리 말 위에 서 있는 쌍주마립마상雙走馬立馬上와 같은 마상재의 일곱 가지 도상과 동작이 소개되어 있다. 이를 바탕으로 고난도라고 볼 수 있는 쌍마를 이용한 마상재도 이루어졌다.

마상재에 사용하는 말은 키가 크고 빛깔이 좋으며 훈련이 잘된 말을 택하되, 암말보다는 수말을 사용하였다. 특히 부루말(흰 말)을 최상으로 여겼으며, 가라말(검은 말) 중에도 네 발굽이 흰 말도 좋은 말로 간주하였다.


주마입마상


좌우칠보


좌등리장신


종와침마미

마상재 | 무예도보통지 | 서울대학교 규장각

마상재를 실시할 때는 기본적으로 전립戰笠에 호의號衣를 입는다. 머리에는 전립을 착용하나, 투구를 착용하기도 한다. 전립은 무관들이 쓰던 군모의 일종으로 벙거지라고도 한다. 그리고 옷은 홍황색의 호의와 바지를 입는다.

마상재는 유목 민족인 몽골 족에게 다양하게 전승되고 있다. 몽골족은 말에서 태어나고 말에서 죽는 마배상馬背上 민족으로, 생활과 생존에 의해 자연스럽게 다양한 마상재를 익히게 되었다. 주로 여름의 나담(Nadam) 축제를 통해 마상 기예를 전승하는데, 이것은 주로 씨름[摔跤], 활쏘기[射箭], 말 경주[賽馬]를 중심으로 행해진다. 최근에는 말경주로 단순화되는 경향을 보이고 있다. 몽골은 최근까지 한 필의 말을 이용한 기예뿐만 아니라, 두 필의 말을 이용한 쌍인쌍마雙人雙馬, 여러 필의 말을 이용한 다인쌍마多人多馬 등의 고난도의 마상재를 전승하고 있다.

중국 마상재의 역사도 오래되었지만, 상세한 기록은 송나라 문헌에 나타난다. 북송의 수도인 변경汴京 지방의 풍습이나 생활, 예술 등을 기록한 책인 『동경몽화록東京夢華錄』에는 열세 가지 마상재 동작이 기록되어 있는데, 우리의 마상재와 매우 유사한 양상을 보인다.

한편 일본에도 마상재가 전승되는데, 도쿠가와德川 막부시대에 그린 그림이 전하고 있다. 막부시대에 그들의 요청에 의해 기마술이 능한 조선의 마상재인馬上才人 두 명이 조선통신사와 함께 수행하여 에도성江戶城, 東京 내에서 장군과 막부의 고관, 유명 번주藩主들 앞에서 각종 마상 기예를 펼쳤다. 당시 일본의 화가들이 그린 마상재도馬上才圖를 보면, 마상재 동작 중에서 '말 위에 서기', '말 좌우로 넘어가기', '말 위에 거꾸로 서기'의 세 가지 동작을 실연하고 있다.

우리의 마상재는 말의 효용성이 줄어든 조선 중·후기에도 전승되었으나, 조선 후기에 이르러 체계적인 전승이 중단되었으며, 1990년대에 와서 한민족마상 무예격구단에 의해 복원되었다.

특징 및 의의 마상재는 마상 무예의 성격이 있지만, 놀이적 성격도 아울러 지니고 있다. 말 위에서 다양한 재주를 부리는 기예로 기마 민족에게는 기마술을 익히고, 전시에 기마전에 대비한 무예의 하나로 익히게 되었다. 그러나 점차 전문적 무인들에 의한 뛰어난 무예술의 과시와 함께 여러 기예가 포함된 놀이적 성격을 지니게 되었다. 마상재는 총포의 발달에 의한 기마술의 소멸과 함께 점차 약화되어 조선 후기에 전승이 중단되었다.

참고문헌 武藝圖譜通志, 朝鮮王朝實錄, 마상재(김광언, 한국민족문화대백과사전7, 한국정신문화연구원), 마상재(이원길, 다산 정약용 시선집, 해누리, 1994), 선시대통신사(국립중앙박물관, 삼화출판사, 1986), 한국마문화발달사(이시영, 한국마사회, 1991), 한국의 마상 무예(임동권·정형호, 한국마사회 마사박물관, 1997), 東京夢華錄(孟元老, 中國商業出版社, 1982).

필자 정형호(鄭亨鎬)

말 잇기놀이

정의 말을 가지고 하는 여러 가지 놀이 중에서 말의 머리나 꼬리를 이어 가는 놀이.

내용 말을 장난스럽게 가지고 노는 것을 통틀어 '말놀이'라고 하는데 수수께끼나 스무고개, 말머리 잇기, 말꼬리 잇기, 글자풀이, 숫자풀이 등이 모두 여기에 포함된다. 대부분 일정한 음률을 가지고 있어 노래하듯 하는데 그 중 말 잇기에 해당하는 몇 가지를 소개한다.

①말머리 잇기: 말의 앞부분을 이어 가거나 앞부분을 반복해서 외는 것이다.

집집이 총각 나무하러 가세/ 배가 아파 못 가겠네/ 무슨 배 자래 배/ 무슨 자래 업 자래
무슨 업 고래 업/ 무슨 고래 당고개
-강원도

뒷집의 김서방 낭구 갑세/ 배 아파 못 가겠네
무슨 배 자라배/ 무슨 자라 업 자라 / 무슨 업 쌀 업/ 무슨 쌀 진동 쌀/ 무슨 진동 골진동
무슨 골 맹긴 골/ 무슨 맹긴 당 맹긴/ 무슨 당 사랑 당/ 무슨 사랑 개 사랑/ 무슨 개 둥구 개
무슨 둥구 새 둥구/ 무슨 새 가마 새/ 무슨 가마 쌍 가마/ 무슨 쌍 아이 쌍
-황해도

꼬부랑 할머니가/ 꼬부랑 지팽이를 짚고/ 꼬부랑 고개를 넘다가/ 꼬부랑 똥이 마려서
꼬부랑 뒷간에 가서/ 꼬부랑 똥을 누어/ 꼬부랑 강아지가 들어와/ 꼬부랑 지팽이로 때렸드니
꼬부랑 깽 꼬부랑 깽
-충청남도

②말꼬리 잇기: 말의 뒷부분을 이어 가는 것으로 잇기의 중심이 뒤에 있다.

저건너 김도령 나무하러 가세/ 등 굽어 못 가네 등 굽으면 질매가지/ 질매가지면 네무구지
네무구먼 동시리지/ 동시리면 깜지/ 깜으먼 까마구지/ 까마구먼 높으지/ 높으면 무당이지
무당이면 뛰지/ 뛰면 벼룩이지/ 벼룩이면 붉지/ 붉으면 대추지/ 대추면 달지
달면 엿이지/ 엿이면 붙지/ 붙으면 과거지/ 과거면 좋지

질로질로 가다가 바늘 하나 주웠네/ 주운 바늘 남 주까 남 줄라니 아깝고
대장간에 던졌더니 붕어 한 마리 낚었네/ 낚은 붕어 남 주까 남 줄라니 아깝고
도막도막 끊어서 고치장에 발라서/ 먹고 나니 요거요 뀌고 나니 방구다
들이다 보니 친구요 친구 대접을 못했네/ 방구나 한 대 뀌 주까 말만 해도 고맙네
-강원도

③말풀이: 그 밖에도 일 년 열두 달을 풀이하거나 사람의 성姓, 숫자 등을 풀이한 말놀이들도 많이 있는데 다음과 같다.

- 달풀이: 정월이라 초 하룻날 혼떡 법떡 먹는 날/ 이월이라 한식날 한식 먹는 날/ 삼월이라 삼짓날 제비 오는 날 ~ (후략)
- 성풀이: 이 서방 일하러 가세/ 김 서방 김매러 가세/ 조 서방 조하러 가세/ 신 서방 신이나 삼세(후략)
- 숫자풀이: 하나 하면 할너미가 지상을 짓는다 딸딸딸/ 두울 하면 두부장수가 종을 친다고 딸딸딸/ 세엣 하면 새각시가 거울을 본다고 딸딸딸(후략)

특징 및 의의 말 잇기가 주가 되는 말놀이들은 거의 노래처럼 전해지고 있다. 말하는 것 같기도 하고 노래하는 것 같기도 하게 각 지역의 사투리를 섞어 가며 한다. 말놀이는 각 나라의 언어가 가지고 있는 특징을 기반으로 발달할 수밖에 없는데 우리 조상들은 말놀이를 하면서 우리말의 아름다움을 후대에 전했고, 아이들은 말놀이를 배우면서 말을 배울 뿐만 아니라 재미와 즐거움을 얻었다. 김소운, 임동권 등의 학자들이 많이 채록했는데 어휘요, 말놀이요 등으로 분류되어 있다.

참고문헌 제주전승동요(좌혜경, 집문당, 1993), 한국구전동요(김소운, 앞선책, 1994), 한국민요집1(임동권, 집문당, 1993), 한국전래동요연구(전완범, 바들산, 1995).

필자 이상호(李相昊)

말뚝박기

정의 말과 마부를 정하거나 편을 나누어 말 편과 말타는 편을 정해서 타기도 하고 말이 되기도 하면서 노는 놀이.

내용 '말 타기놀이'라 부르기도 한다. 여자보다는 남자 아이들이 많이 했으나 1990년대 여고생들도 간혹 했다. 그러나 주로 남아나 남자 청소년들이 많이 한 놀이다. 옛날에는 말이 최상의 교통수단이었다. 특히 아이들은 타고 싶지만 기회가 거의 없었다. 이런 욕구가 놀이로 구현된 놀이로 아주 오래전부터 행해진 놀이이다. 구한말에 나온 『한국의 놀이(Korean Games)』에는 'Nobleman Play'라 하여 한국뿐 아니라 일본에도 이 놀이가 있음을 소개한다.

한 소년이 등을 구부리고 다른 두 소년이 각각 양쪽에서 서로의 한쪽 손을 잡은 다음, 네 번째 소년이 등에 올라탄다. 비슷한 놀이가 일본의 남자 아이들 사이에서도 매우 인기가 있다(후략).

이후 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에는 충북 음성을 비롯하여 전북 부안, 평남 강동 지역에도 이 놀이가 행해지고 있음을 보고하고 있는데, 특히 평남 강동에서는 '농노루기'로 불리고 있다고 기록하고 있다. 해방이 되어 조사된 『한국민속종합조사보고서』에도 경기와 충남 등지에서 이 놀이가 행해지고 있는데 경기 지방에서는 두서너 명이 하는 작은 단위의 말 타기를, 충남 지방에서는 편을 나누어 하는 놀이를 소개하고 있다.

놀이 방법은 크게 말이 움직이는 형태의 마부놀이와 고정된 형태의 말타기가 있다. 마부놀이는 가위바위보로 마부와 말을 정한다. 보통 맨 끝까지 진 사람이 말이 되고, 그 전 사람이 마부가 된다. 마부는 말을 오른쪽 옆구리에 머리를 대고 오른손으로 말의 눈을 가려 다른 사람을 보지 못하도록 한다. 이는 말을 타려고 달려오는 것을 보고 차지 못하게 하기 위함이다. 놀이가 시작되면 말은 탈 기회를 주지 않기 위해 이리저리 움직이거나 계속 뒷발질을 한다. 이때 채이면 그 사람이 말이 되고 말을 했던 사람은 마부가 된다. 말이 움직이는 사이에 다른 사람들은 재빨리 말 등에 올라탄다. 한 명이 탈 수도 있고 겹쳐 탈 수도 있는데 만약 무게를 이기지 못하고 주저앉으면 다시 말이 되어 계속해야 한다. 말에 올라타면 말은 몸을 이리저리 틀어서 탄 사람을 떨어뜨리려 하고 말 탄 사람은 떨어지지 않으려고 말을 꼭 잡고 있는다.

말타기는 두 편을 나누어 공격과 수비를 정한다. 수비 편은 벽이나 나무에 기대어 서고 나머지 사람은 허리를 굽혀 머리를 가랑이 사이에 넣고 두 손으로 허벅지를 잡고 선다. 나머지 사람도 마찬가지로 앞 사람의 다리 사이에 머리를 끼고 다리를 잡고 길게 말을 만든다. 이긴 편은 멀리서부터 달려오는 힘을 이용해 두 손으로 등을 짚고 올라탄다. 이때 깊숙이 타지 않으면 뒷사람이 탈 수 없게 되기 때문에 먼저 탄 사람은 되도록 앞 쪽으로 타야 한다. 말을 타다가 중간에 떨어지거나 발이 땅에 닿으면 공격과 수비가 교체된다. 반대로 수비하는 말이 힘이 없어 중간에 무너지면 다시 말을 만들게 하여 계속 공격한다. 다 탈 때까지 무너지지 않으면 맨 앞사람끼리 가위바위보를 한다. 이기는 편이 공격의 역할을 하여 놀이가 계속된다.



말뚝박기 | 이억영 | 국립민속박물관

특징 및 의의 싱가포르에는 '조랑말과 기수'라는 놀이가 있다. 놀이 방법은 한 명은 기수가 되고, 한 사람은 조랑말이 되어 기수가 조랑말을 타고 달리다가 목표물을 맞추는 것이다. 조랑말을 타는 자세는 아이를 업는 형태이다. 우리 말타기와는 전혀 다른 양식의 말놀이이다. 그리고 일본에서는 '야생 말타기'라고 해서 우리 마부놀이와 놀이 방법이 비슷한데, 마부가 두 명이란 점이 다르다.

참고문헌 아시아의 어린이 게임(유네스코아시아문화센터, 일지사, 1982), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992), 한국민속종합조사보고서 1~13(문화공보부 문화재관리국, 1969~1982), Korean Games(Stewart Culin, University of Pennsylvania, 1895).

필자 이상호(李相昊)

망 차기놀이

정의 땅에 놀이판을 그려 놓고 깨금발 상태로 돌을 차며 순서대로 나가는 놀이.

내용 돌차기, 망깨차기, 하늘찌까, 석축石蹴(돌로 찬다는 뜻의 한자어), 목자치기, 사방차기 등으로 불리는데 망 줍기와 구분하기 위해 망 차기란 말이 새로 생겼다.

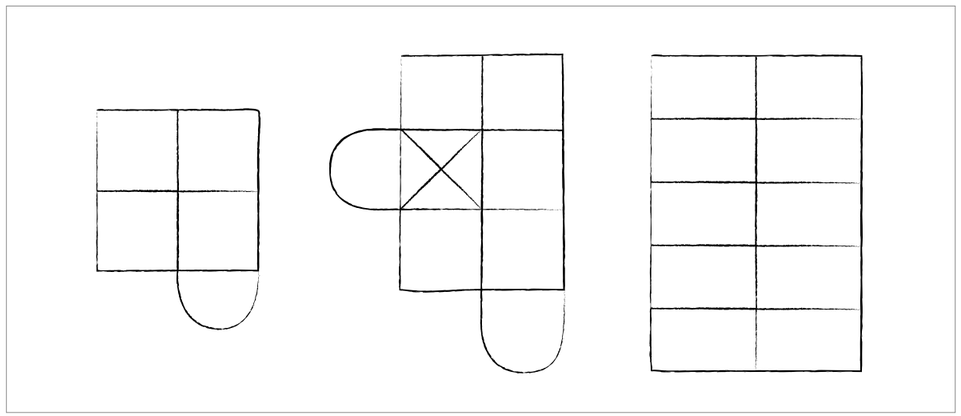
이 놀이는 비교적 많은 기록이 남아 있는 몇 안 되는 놀이다. 보통 한두 명이 하기도 하고, 여럿이 놀 때에는 편을 나누어 하기도 한다. 주로 공터나 마당 한 쪽에 놀이판을 그려서 했는데 지역에 따라 놀이판의 종류가 매우 다양하고, 기본은 비슷하나 땅에 그린 형태에 따라 노는 방식이 조금씩 다르다. 그 중 가장 기본이 되는 '네 발 돌차기'의 놀이 방법을 다음과 같다.

평평한 바닥에 사각형을 먼저 그리고 그 안을 네 칸으로 나눈다. 각 칸에 1~4를 순서대로 써 넣고 1번 칸 앞에 반원 모양의 출입구를 이어서 그려 넣는다. 놀이판과 함께 손바닥 크기의 '망(혹은 목자)'을 준비하는데, 보통은 둥글납작한 돌을 골라 망으로 사용한다. 놀이판과 망이 준비되면 놀이 할 차례를 정하여 시작하는데, 맨 처음은 '1단'이라 하여 1번 칸에 망을 던져 넣고 출발한다. 깨금발로 1번 칸에 들어가 서 있는 발로 차서 망을 다음 칸인 2번 칸으로 보내는데, 놀이판의 선을 발로 밟아도 안 되고 망이 선에 걸려도 안 된다. 만약 그렇게 된다면 죽었다고 하고 다음 아이에게 차례를 내주어야 한다. 이렇게 순서대로 3번, 4번 칸을 지나고 다시 원래의 출발지인 1번 칸을 지나 다시 출입구까지 나오면 1단을 성공하는 것이다. 1단을 성공하고 나면 2번 칸에 망을 넣고 시작하는 2단을 하는데 1번 칸은 깨금발만 하고 그냥 지나치기 때문에 조금 더 쉽다. 단이 올라갈수록 점점 쉬워지는 방식이다. 마지막 칸 위에는 '하늘'이 있기도 하고 없기도 한데 마지막 단을 마치고 '하늘' 칸에 가면 망을 발 등에 놓은 뒤 발을 차올려서 망이 허공에 뜨면 손을 잡아채서 받아야 한다. 그래야만 땅을 따 먹을 수 있다.

네 칸짜리에서 시작한 망 차기놀이는 그 모습을 계속 확대해 나간다. 처음에는 칸을 몇 개 더 늘리는 방식이지만, 칸의 중간에 ×자를 그려 넣기도 하고, 진행 순서를 바꾸기도 하는 등 변화무쌍하다.

그 중에서도 특이한 것은 숫자가 아니라 글자를 써 넣어 그 글자에 해당하는 행동을 하게 한 '봉차들방'이나 '찌까'라는 놀이다. 그 중에서도 봉차들방의 '봉'은 봉사처럼 눈을 감고 가는 것을 뜻하고, '차'는 망을 차고 가는 것을 뜻하며, '들'은 한 발로 가면서 들고 감, '방'은 그냥 들고 간다는 뜻이다. 숫자가 씌여진 칸에서 망을 발로 차면서 가다가 글자가 씌여진 방 바로 앞에서 이 네 개의 방 중 하나에 망이 가도록 차야 하는데 멀리 갈수록 좀 더 쉽게 이동할 수 있다. '찌까'는 충남 부여에서 이 놀이를 부르는 이름으로 하늘찌까, 임금찌까, 육찌까 등 매우 다양한 변형들이 있다. '봉차들방'처럼 처음엔 발로 망을 차고 가다가 특정한 칸에 점수를 매긴다거나 행동을 유도하는 방식이다.

특징 및 의의 망 차기놀이는 상당히 오랜 시간동안 거의 대부분의 지역에서 아이들에게 사랑받았다. 놀이판의 그림도 사각형이 가장 많았지만 원형으로 된 것도 있고, 사각형과 원형이 결합된 형태 등 다양했다. 그림 안의 숫자도 대부분 차례대로 이어져 있기도 했지만 뒤섞



망 차기 판

여 있기도 했다. 현대에 와서는 거의 찾아보기 어려운 놀이가 되었는데, 이는 놀이하는 데 오랜 시간이 걸리고 기술이 요구되는데 이런 조건을 충족하지 못하기 때문이다.

참고문헌 금산의 민속놀이(강성복, 금산문화원, 1994), 동아시아의 놀이(김광언, 민속원, 2004), 부여의 민속놀이(강성복, 부여문화원, 1997), 서산민속지-하(경희대학교 민속학연구소, 서산문화원, 1987), 조선의 민속놀이(도유호 외, 푸른숲, 1988).

필자 이상호(李相昊)

멍석말이놀이

정의 농촌에서 멍석을 말았다 푸는 모양을 흉내 낸 놀이.

내용 처녀들이나 여자아이들이 손과 손을 마주 잡고 노래에 맞춰 말았다가 풀기를 반복하는데 이 모습이 멍석을 말고 푸는 것 같아 이를 '멍석말이' 또는 '멍석풀이'라 한다. 비가 오거나 곡식 말리기가 끝나면 멍석을 말아 놓았다가 쓸 때 펼치는 것은 과거 농촌에서 흔한 일이었다. 흔히 볼 수 있는 사물의 모양을 흉내 낸 놀이로 강강술래의 부분놀이로도 활용되었다. 『전라남도지』에서는 이 놀이가 강강술래의 부수놀이 중 하나로 '지와밟기'가 끝난 후 한다고 소개한다. 우선 설소리꾼이 중중모리가락으로 노래를 부르면 놀이꾼들이 받는 소리를 하며 놀이가 진행된다. 이때 부르는 노래는 아래와 같다.

> 몰자 몰자 덕석을 몰자. (설소리) 몰자 몰자 덕석을 몰자. (받는소리)
> 풀자 풀자 덕석을 풀자. (설소리) 풀자 풀자 덕석을 풀자. (받는소리)

이 놀이를 광주광역시에서는 '덕석몰이'라고도 하는데 광주 남구 덕남동 덕남 마을, 북구 일곡동 일곡 마을, 광산구 송산동 내동 마을, 광산구 동호동 남동 마을에서 조사되었다. 『전라남도 세시풍속』에 전라남도 완도군 완도읍 장좌리에서 연행되었다고 기록하고 있고, 『진도군지』와 『장흥군지』에서도 이 놀이의 명칭이 언급되고 있다. 이 놀이는 최소한 열 명 이상이어야 할 수 있는데 방법은 크게 두 가지로 나뉜다.

첫째, 오른쪽으로 원무를 추다가 첫 번째 사람이 오른쪽 손을 놓고 바깥쪽부터 원의 중심 쪽으로 말아 들어가는 방식이다. 나머지가 앞 사람을 따라가다 보면 돌돌 말린 것이 멍석을 만 것과 같은 형태를 띤다. 더 이상 말 수 없으면 풀게 되는데 맨 앞 사람이 몸을 반 바퀴 돌아서 오른쪽 방향으로 말아 들어오는 사람 사이로 풀어 나온다. 이때 말아 들어오는 사람과 반대 방향으로 진행되는데 이는 몸을 반 바퀴 틀었기 때문이다. 풀어서 밖으로 나오면 모두 몸이 밖을 향하고 있는데 이때 맨 앞 사람이 반 바퀴 꺾어 돌면 모두 안쪽을 향한 상태로 다시 원형을 이루게 된다.

둘째, 말리는 형태는 위와 같은데 풀어져 나오는 방법이 다르다. 더 이상 말 수 없는 상태에 이르면 노래가 '풀자'로 바뀌며 모두 허리를 90도 꺾은 상태로 뒷걸음질 쳐서 오던 반대 방향으로 진행한다. 진행 방향이 오른쪽이면 나올 때는 왼쪽이 되는 셈이다. 모두 풀어져 나오면 다시 손을 잡고 원무가 된다.

지방에 따라 푸는 방법이 다른데 어느 것이 맞고 틀리다 할 수 없다. 모두 멍석을 말고 푸는 형태를 모의한 것인데 실제 멍석이 말리고 푸는 모양은 두 번째의 형태를 띠고 있다.

특징 및 의의 경상도 지역의 원무인 '월월이청청'에도 위와 같은 형태의 놀이가 있는데, 이를 '실꾸리 감고 풀기'라고 한다. 멍석이 아니라 실이 감기고 풀리는 것을 모의한 것인데, 말았다가 중앙부터 풀려나오는 방식으로 전개된다. 풍물의 진풀이 중 달팽이진은 앞서 언급한 첫 번째 방법과 같은데, 손을 잡는 것이 아니라 풍물을 메고 앞 사람을 따라 움직이는 것만 다르다.

참고문헌 광주의 민속놀이(광주민속박물관, 1994), 남도의 민속놀이(광주시립민속박물관, 2004), 장흥군지(장흥군지편찬위원회, 1990), 전라남도 세시풍속(국립문화재연구소, 계문사, 2003), 진도군지-하(진도군지편찬위원회·전남대학교 호남문화연구소, 2007), 전라남도지3(전라남도지편찬위원회, 1984).

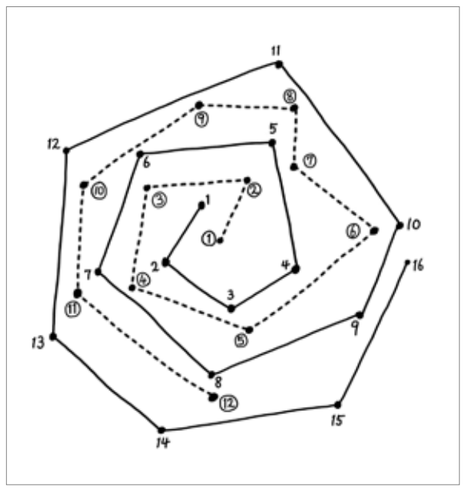
필자 이상호(李相昊))

못 치기놀이

정의 쇠못이나, 나무 또는 대나무의 끝을 뾰족하게 해서 만든 못을 서로 쳐서 다양한 방법으로 따먹거나 겨루는 놀이.

내용 둘 또는 여럿이 어울려 할 수 있는데 주로 남자아이들이 많이 한다. 겨울철 벼베기가 끝난 빈 논이나 비가 오면 땅이 물러지는 곳이 놀이하기에 적당하다. 이 놀이가 언제부터 시작되었는지 알 수 없으나, 못을 가지고 집을 짓거나 생활용구를 만들어 쓸 때부터 시작되었을 것이라 추측할 수 있다. 이 놀이는 일본에도 전승되고 있는데 일반적으로 '낸가라', '냇기'라 부른다. 일본에서는 민간신앙, 즉 마을의 수호신인 신사제와 깊은 연관성을 갖고 있을 뿐 아니라 심지어 출산한 집 앞에서 아이들이 이 놀이에 쓰이는 나무를 가지고 작은 집을 만들어 세우기도 하는 것으로 보아 무엇을 염원하는 데서 이 놀이가 시작되었을 것이라는 의견도 있다. 그러나 우리나라에서는 이 놀이 자체가 그 어떤 민간신앙과 연관되었다는 흔적을 찾아 볼 수 없다.

『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에서는 전북 익산 지역 아이들이 이 놀이를 수시로 하고 있다고 보고하고 있으며, 『한국민속종합조사보고서』 충청남도편에는 놀이 방법을 줄긋기와 따먹기 두 가지로 나누어 자세히 소개하고 있다. 이 중에 특이한 점은 소년들이 하는 것이 아니라 소녀들이 하는 놀이로 소개하고 있다는 점이다. 그밖에 최근에 발간된 『금산의 민속놀이』 등 여러 책에서도 소개하고 있는 것으로 보아 비교적 최근까지 행해진 놀이다.



못 치기 판

놀이는 크게 두 가지로 대별된다. 하나는 상대방 못을 따먹는 방식이고, 다른 하나는 못이 박히는 지점과 지점을 연결하여 상대방이 나오지 못하게 하는 방식이다. 따먹기를 할 때 못의 길이는 대못이고, 나무로 깎아서 만들 경우 쇠못보다 더 긴 것을 사용한다. 따먹는 못치기는 먼저 가위바위보로 순서를 정한다. 뒤 순서부터 차례로 땅에 못을 꽂아 둔다. 그러면 1등은 이 중에 하나를 골라 사선으로 내리친다. 만약 꽂아 둔 못이 쓰러졌는데 내리친 못도 쓰러지면 따지 못한다. 꽂아 둔 못이 쓰러지고 친 못도 꽂혀 있으면 한 번 더 해서 쓰러진 못이 움직이면 따게 된다. 지방에 따라서 쓰러뜨리고 자기 못이 땅에 박히면 따먹게 하기도 한다. 금긋기는 못을 따먹는 것이 아니라 정확하게 내리꽂는 기술을 겨루는 놀이이다. 먼저 가위바위보로 순서를 정하고 이긴 사람부터 차례로 못을 내리꽂는다. 두 번째는 처음 꽂은 지점과 직선으로 연결한다. 만약 다른 사람의 선 때문에 두 지점을 연결하지 못하면 선을 그을 수 없고 차례가 다음 사람에게 넘어간다. 같은 방법으로 다른 사람이 직선으로 연결할 수 없게 하면 이기게 된다.

특징 및 의의 물자가 귀할 때 못은 재활용되었고 아이들에게 놀이 도구로 중요한 재산이었다. 아이들과 어울려 놀려면 못이 있어야 하기에 못을 주우러 다니기도 했다. 그래서 큰 못을 여러 개 가진 큰 아이들은 부러움의 대상이었다. 큰 아이들은 여러 개 있기에 따먹기를 했지만 작은 아이들은 금긋기를 통해 정확하게 꽂는 기술을 연마했다. 요즘은 대부분 못이 아이들에게 위험하다고 하여 못을 구경하기 힘들어졌고 무른 땅도 찾을 수 없어 사라진 놀이가 되었다.

참고문헌 조선의 향토오락(村山智順, 조선총독부, 1941), 금산의 민속놀이(강성복, 금산문화원, 1994), 한국민속의 세계5(고려대학교 민족문화연구소, 고대민족문화연구소 출판부, 2001), 한국민속종합조사보고서1~13(문화공보부 문화재관리국, 1969~1982).

필자 이상호(李相昊)

무궁화 꽃이 피었습니다

정의 술래가 눈을 감고 있는 사이에 조금씩 술래 가까이 다가가서 술래를 손바닥으로 치고 도망가는 놀이.

내용 옛 문헌에서는 찾아 볼 수 없는 것으로 볼 때, 이 놀이의 역사는 그리 오래되지 않은 것으로 보인다. 그러나 요즘에도 흔히 하는 놀이인데, 준비물이 없이 움직일 공간만 있으면 되는 놀이로 쉽고 재미있기 때문이다.

이 놀이는 독립적인 놀이지만 술래잡기나 그 밖에 활동적인 놀이를 시작하거나 어떤 것을 알리는 신호로 사용되기도 한다. 예를 들면 8자놀이를 할 때, 술래가 바뀌면 자기가 술래가 되었다는 것을 알리기 위해 한 팔을 들고 '무궁화 꽃이 피었습니다.'를 외치고 나서 놀이를 시작한다. 이는 글자 수가 열 자라서 10까지 세는 효과를 갖고 있기 때문이다. 일반적인 놀이 방법은 다음과 같다.

먼저 가위바위보를 하여 술래를 한 명 정한다. 술래는 벽이나 나무 혹은 기둥을 마주 보고 선다. 술래가 아닌 나머지 아이들은 술래와 약 5*m*에서 10*m* 정도 떨어진 곳에 출발선을 긋고 그 앞에 선다. 술래는 벽을 향한 채 '무궁화 꽃이 피었습니다.'를 외친다.

이것을 외칠 때에는 반드시 벽을 보고 있어야 한다. '무궁화 꽃이 피었습니다.'까지 외치고 나서야 뒤를 돌아볼 수 있는데, 이때 움직이는 아이들은 술래의 포로가 된다. 포로가 된 아이들은 술래의 새끼손가락을 걸거나 손을 잡은 채 술래의 옆에 서 있어야 한다. 나머지 아이들은 술래가 벽을 보고 '무궁화 꽃이 피었습니다.'를 외치는 동안 조금씩 술래를 향해 다가간다. 술래는 주문을 빨리 또는 느리게 변칙적으로 외쳐서 함부로 다가오지 못하게 한다. 주문을 거듭하다 보면 아이들과 술래의 거리가 점점 좁혀지고 동시에 포로의 숫자도 늘어나서 줄이 더 길어진다. 그러다가 어느 순간 술래에게 가장 가까이 접근한 아이가 술래와 포로가 잡은 손가락을 쳐서 끊어 준다.

이때부터는 술래에게 잡혔던 아이들과 술래를 향해서 다가가던 아이들 모두 원래의 출발선으로 도망가야 한다. 술래는 나머지 아이들을 잡으려고 뒤따라 뛰어 가는데 출발선 안으로 들어가기 전에 손으로 쳐야 한다. 출발선으로 들어가기 전에 잡힌 아이는 다음 번 술래가 된다. 만약 아무도 잡지 못했다면 같은 아이가 다시 술래가 된다.

술래는 보이지 않지만 뒤에서 움직이고 있는 아이들을 찾아내기 위해 적정한 순간에 뒤를 돌아보려고 하고, 나머지 아이들은 그 술래의 눈을 피해 움직이다가 엉거주춤 동작을 멈추는 경우가 많아서 동작 자체가 주는 재미도 있다.

최근에는 이 놀이의 다양한 변형들이 나타났다. 술래가 '무궁화 꽃이 피었습니다.'에서 뒤에 서술 부분을 바꾸어 말하면 그대로 흉내 내야 하고 흉내를 제대로 못 내면 포로가 되는 식이다. 만약 '무궁화 꽃이 춤을 춥니다.'라고 술래가 외치고 나서 뒤를 돌아본다면 그때에 맞추어 춤을 추어야 하고, '무궁화 꽃이 노래합니다'라고 외치고 술래가 뒤를 돌아보면 얼른 노래를 불러야 한다. 또한 '할미꽃이 피었습니다.'라고 하면 허리를 구부려 할머니 흉내를 내야 하고, '난장이 꽃이 피었습니다.'면 반쯤 앉은 자세로 움직여야 한다.

특징 및 의의 요즘엔 아이들끼리 어떤 놀이를 제안하고 하는 경우가 거의 없는데, 이 놀이는 자기들끼리 알아서 하는 놀이 중 하나이다. 그만큼 좋아하기 때문이다. 큰 아이들보다 어린아이들이 많이 한다. 일본에서는 '오뚝이가 넘어졌다.' 또는 '스님이 방귀를 뀌었다'라는 형태의 놀이를 하는데 우리와 같이 10음절로 이뤄졌고 놀이 방법도 거의 같아 홍양자는 일본에서 건너온 놀이라 주장한다. 일견 타당하지만 일본에서 시작되었기에 하지 말아야 하는 것은 아니다. 우리 정서에 맞고 아이들이 즐겨하는 것이 더 중요하다.

참고문헌 금산의 민속놀이(강성복, 금산문화원, 1994), 논산의 민속(논산문화원, 1992). 부여의 민속놀이(강성복, 부여문화원, 1997), 우리놀이와 노래를 찾아서(홍양자, 다림, 2000), 청양지역 민속놀이에 관한 조사(이완주, 공주대학교 석사학위논문, 2001).

필자 이상호(李相昊)

문놀이

정의 두 사람이 양 손을 올려 문을 만들면 나머지 아이들은 한 줄로 문을 빠져나가는 놀이.

내용 문지기놀이, 문뚫기놀이, 문열기놀이라고도 하는데 많은 인원이 모였을 때 주로 한다. 전라도 지역에서는 강강술래의 한 부분으로 행해지기도 한다. 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에는 남대문놀이(충주), 문 빠져나가기(서천·원주), 문지기놀이(무안)란 이름으로 소개하고 있는데 충남 서천 지방의 놀이가 특이하다.

> 전원이 손을 잡고 반달 모양으로 늘어선 후, '문 열었다.'라는 소리에 따라서 좌우 끝의 사람이 팔을 들어서 높은 문을 만든다. 오른쪽(혹은 왼쪽)사람부터 허리를 굽혀 그 문을 빠져나가면, 마지막에 손을 잡은 사람은 그대로 빙그르르 돌고 그 자리에 선다. 그 다음 잡은 손을 낮추어서 줄줄이 뛰어넘게 하기도 한다.

주로 달밤에 했다고 하는 것으로 보아 겨루는 형태가 아니라 즐기는 형태로 보인다. 놀이 방법은 대체로 두 패로 나누어 노는 방법과 패를 가르지 않고 문지기 두 사람만 정하여 노는 방법이 있다.

첫 번째 방법은 20~30명을 두 패로 나누어 진 편이 두 줄로 서서 문을 만들고, 이긴 편은 그 밑을 뚫고 빠져나가는 것이다. 처음에 이긴 편은 각기 앞 사람의 허리를 잡고 고개를 숙여 문 밑으로 빨리 빠져나가려 하고, 상대편은 도중에 팔을 내려서 나가지 못하도록 방해한다. 줄이 끊어지지 않고 모두 빠져나가면 이긴다. 중간에 끊어지면 서로 그 역할을 바꾸어 다시 한다. 두 번째 방법은 문지기 둘이 한 편이고 나머지 모두가 다른 한 편이다. 주로 문답을 하거나 노래를 부르며 줄을 지어 다니다가 문을 지나가는 방식이다. 노래의 특정 부분에서 문지기들은 팔을 내려 문을 닫는데, 이때 잡힌 사람이 다음 차례 문지기가 된다. 부르는 노래의 내용은 지역에 따라 조금씩 다르다.

- 전라도 지역: 문지기 문지기 문 열어 주소/ 열쇠 없어 못 열겠네/ 어떤 대문에 들어갈까/ 동대문으로 들어가
- 경상북도 지역: 서울이라 남경사여(남도령아) 대문 쪼끔 열어 주소/ 대문이사 있다마는 열쇠없어 못 열겠네
- 충청북도 지역: 그 어디 관문인가 경상도 관문일세/ 관문 조곰 열어 주세/ 쇠를 채워 못 열겠네/ 그러나마 열어 주세 이 대문으로 들어가게

그러나 가장 많이 알려져 있고 현재까지도 불리는 노래는 〈동대문〉이다.

> 동 동 동대문을 열어라/ 남 남 남대문을 열어라/ 열 두 시가 되면은/ 문을 닫는다

노래의 마지막 '문을 닫는다.'에 맞춰 문지기들은 올리고 있던 손을 내려 아래를 지나는 사람을 잡는다. 단순히 잡는 것으로 끝나기도 하지만, 잡은 사람을 문지기 둘이 다른 곳으로 데리고 가서 "숟가락 할래? 젓가락 할래?"라고 묻는다. 아이는 둘 중 하나를 택하고 한 쪽 옆으로 나가 서 있는다. 이런 식으로 되풀이해 두 편으로 나누기 위한 앞 놀이로 하기도 한다.

특징 및 의의 어려운 규칙이 있는 놀이가 아니어서 아이와 어른이 함께 할 수 있다. 노래 가사가 시대에 따라 변해 왔는데 가사가 긴 것보다는 짧고 아이들이 이해하기 쉬운 '동 동 동대문'이 더 많이 알려졌다. 주로 여자아이들이 많이 했기에 승패를 가르기보다 함께 어울리는 데 주안한 즐기기놀이의 하나이다.

참고문헌 조선의 향토오락(村山智順, 조선총독부, 1941), 울진의 세시풍속과 놀이(한양명, 울진문화원, 2012), 전래놀이 101가지(이상호, 사계절, 1999), 한국의 전통놀이(사단법인 삼동청소년회, 삼동윤리, 1997).

필자 이상호(李相昊)

민속놀이

정의 민중 및 그들과 연관된 계층이 전승해온 전통적 놀이 활동.

내용 지금까지 민속놀이에 대한 연구는 상당히 축적되었지만 막상 민속놀이가 무엇인지, 어디에서 어디까지를 민속놀이로 볼 것인지에 대한 명확한 접근은 찾아보기 어렵다. 대부분의 연구자들은 '오래 전부터 전해져 오는 놀이'라는 의미로 이 말을 써왔고, 같은 맥락에서 전래놀이 또는 전통놀이라는 용어도 함께 사용해 왔다.

한국 민속놀이의 존재양상에 대해 폭넓은 접근을 시도한 김광언은 민속놀이의 '시간적 기준'과 '주체자의 계층', '놀이의 분포 정도' 등이 민속놀이의 개념을 규정하고 범주를 설정하는 데 중요한 요소라고 밝혔다. 하지만 그는 이런 요소들을 확정하는 데는 많은 문제가 따른다고 하면서 결국 민속놀이를 "우리의 어린이와 어른이 예부터 즐겨 오던 놀이"라고 규정하기에 이르렀다. 오랜 세월 동안 놀이를 조사하고 연구해 온 이가 이처럼 두루뭉술한 정의를 제시한 것은 민속놀이의 개념을 규정하고 범주를 정하는 일이 결코 녹록치 않은 것임을 보여준다.

민속놀이의 개념을 규정하기 위해서는 우선 민속이 무엇인지에 대한 물음에 답할 필요가 있다. 민속놀이는 '민속이라는 문화현상 가운데 하나인 놀이'이므로 민속이 무엇인지를 알아야만 그 실체가 드러나기 때문이다. 알다시피 1970년대 후반 이래 민속의 개념에 대한 논의가 진행되었지만 명쾌한 결론을 도출하지는 못했고 이런 사정은 지금도 마찬가지인 상황에서 새삼스럽게 민속의 개념을 거론하는 것이 조심스럽지만 여기서는 일단 일종의 작업개념을 설정해보려고 한다.

민속은 말 그대로 민중의 문화이다. 문제는 민중이 과연 누구인가이다. 일제강점기 이후 전개된 한국민속학의 역사와 성격, 그리고 연구자들의 담론과 실천을 고려할 때, 민중은 정치·사회·경제적 하층을 의미한다. 민속학에서 다루는 문화현상들이 대개 전근대에 그 연원을 두고 있다는 점을 감안할 때 민속놀이의 주체로서 민중을 파악하기 위해서는 전근대, 특히 근대로부터 가장 가까운 시기인 조선 후기의 민중을 살필 필요가 있다. 당시의 민중 대다수는 정치·사회·경제적으로 하층에 속하고 신분상으로는 평민, 직업상으로는 농민이었다. 이들을 전근대의 민중이라고 할 때, 이들이 전승해온 문화를 민속이라고 할 수 있겠고, 이것이 곧 '민속개념의 중심'에 해당된다. 그런데 문제는 민중이 다른 신분, 다른 직업을 가진 사람들과 배타적 관계 속에서 삶을 영위하지 않았다는 점이다. 민중은 다른 신분 및 직업을 가진 사람들과 연립적이고 연대적이며, 위계적인 관계 속에서 우리 문화를 구성해 왔고 상호 영향을 주고받았으며, 놀이를 비롯한 다수의 문화를 공유해 왔다. 따라서 '민속개념의 중심'에 해당하는 문화만을 딱 꼬집어 내기가 만만치 않을 뿐만 아니라 그렇게 해서는 문화의 역동성을 해명하기 어렵다. 이 지점에서 '민속개념의 주변'을 상정할 필요가 있는데, 민중과 유기적 관계를 맺고 있던 신분과 직업 집단의 문화가 여기에 포함된다. 신분상으로는 양반·중인·천민의 문화, 직업상으로는 상공인과 특수 직업 집단의 문화가 '민속 개념의 주변'에 속하는 것이다. 정리하자면 민속은 정치·사회·경제적 하층으로서 농업에 종사하는 평민의 문화를 중심으로 하고, 그들과 일정한 관계를 맺고 있던 신분과 직업 집단의 문화를 주변으로 하는 포괄적 문화현상이라고 하겠다.

다음으로 놀이의 개념이다. 일찍이 하위징아(J. Huijinga)와 카이와(R. Caillois)는 유럽의 일상적 놀이 문화를 주 대상으로 삼아 놀이를 정의한 바 있다. 이들의 정의는 비일상적인 놀이에 관한 고려가 부족한 점, 놀이의 이상적 성격과 상태를 전제한 점, 양식화한 놀이와 일시적이고 임의적인 놀이를 구분하지 않은 점, 사회문화적 상황 및 주체의 입장에 따라서 달라질 수 있는 여러 가지 변수를 고려하지 않은 점 등의 문제를 갖고 있다. 이런 점들을 감안해서 놀이 전승의 문화적 맥락과 놀이의 존재양상에 부합하게 놀이를 정의해보면 다음과 같다.

①현실로부터 분리되어 한시적으로 독립된 공간에서 행해지는 인간 활동
②참여와 몰입을 통해서 재미(즐거움)를 얻는 활동
③대체로 전개과정과 결과가 확정되지 않은 활동
④질서와 흐름이 있는 활동
⑤재화를 생산하지는 않으나 정신적 산물을 잉태하는 활동
⑥반복을 통한 지속성을 갖고 있으며 타인들도 공유할 수 있는 활동

지속성과 반복성을 가진 놀이, 즉 양식화한 놀이를 대상으로 한 이 정의를 수용한다면, 민속놀이는 일단 민중 및 그들과 관계를 맺고 있는 계층의 사람들이 벌이던 활동 가운데 위의 조건을 충족하는 것이라고 할 수 있다.

남은 문제는 일찍이 김광언이 민속놀이의 개념 설정에서 중요한 요소라고 지적한 '시간적 기준', '주체자의 계층', '놀이의 분포 정도' 등을 어떻게 처리할 것인가 하는 점이다. 먼저 시간성의 문제이다. 놀이 앞에 '민속'이라는 말을 덧붙인 것은 놀이의 전통성을 염두에 둔 것이다. 일정 기간 이상 전승되어야만 전통으로서 민속놀이가 될 수 있다는 것이다. 이때의 기간은, 일반적으로 통용되는 전통 개념에 의거할 때, 적어도 3세대가 함께 할 수 있는 기간, 즉 60년 이상 지속된 경우로 봄이 타당할 것이다.

다음으로 놀이 주체의 계층 문제이다. 이미 앞에서 살펴본 대로 민속은 민중의 문화를 중심으로 하되 그들과 유기적 연관을 맺은 계층들의 문화까지를 포괄하는 개념이므로, 민속놀이 역시 민중들의 놀이 활동을 중심에 두되 주변 계층의 놀이 활동까지 일정하게 포괄할 수 있다. 이렇게 보면 민중의 놀이는 물론 여타 계층의 놀이들까지 광의의 민속놀이에 포함될 수 있을 것이다.

다음으로 놀이의 분포 정도이다. 어느 정도의 지리적 분포를 보여야만 민속놀이라고 할 수 있는가 하는 문제인데, 이 점에 대해서는 좀 더 융통성 있는 접근이 필요할 것 같다. 물론 이상적으로는 한반도에 두루 분포하는 놀이를 말 그대로 '한국의 민속놀이'라 하겠지만 이런 경우는 제한적이다. 따라서 더욱 광범한 지역에서 전승된 놀이를 중심에 두되, 생활공동체이자 놀이공동체의 성격을 지녔던, 마을 단위 이상의 지역을 배경으로 전승된 놀이면 민속놀이의 범주에 포함시키는 것이 현실적일 것 같다. 예컨대 줄다리기의 뒤놀이를 특화시킨 '곳나무싸움'은 경상북도 영천 지역과 그 인근 지역에서만 전승되었고, '달봉뛰기'는 경북 영덕 남정면 남정리에서만 전승되었다. 이들 놀이는 비록 한 고을과 한 마을을 중심으로 전승되었지만 민속놀이의 제 조건을 충족하고 있다는 점에서 민속놀이의 범주 속에 들어가야 할 것이다.

지금까지의 논의를 바탕으로 범주화하면 민속놀이는 전국적 또는 광역적으로 분포한 민중들의 놀이 및 모든 계층이 공유한 놀이를 기본 범주로 하고, 일부 지역에서만 전승된 놀이 및 다른 계층의 놀이까지를 확장 범주로 포괄하는 놀이현상이라고 하겠다.

민속놀이는 그 존재양상이 다채롭고 현재까지 파악한 놀이만 해도 200여 개에 이를 정도로 다양한데, 전승 집단의 규모에 따라 대동놀이와 소집단놀이, 개인놀이로 나눌 수 있다. 대동놀이는 공동체 구성원 다수의 참여와 후원, 그리고 관심 속에서 진행되는 비일상적 놀이인데 비해 소집단놀이는 연령, 직업, 친교 등을 매개로 소수의 사람들이 모여서 벌이는 일상적 놀이이다. 소집단놀이에는 투전과 화투 등 개인의 역량이 강조되는 내기놀이도 포함되는데, 이들 놀이의 경우 여럿이 함께 하지 않으면 놀이의 재미가 줄어드는 공통점을 갖고 있다. 한편 개인놀이는 놀이의 집단성보다는 놀이자의 개별성이 부각되는 놀이들이다.

먼저 대동놀이이다. 전근대의 공동체는 농업을 위주로 하는 사회였다. 농업사회의 구성원들은 농사를 중심에 두고 시간의 변화에 주목하였으며 시간의 큰 마디, 즉 해年와 계절의 전환이라는 역법曆法·자연력自然曆상의 변화나 파종·성장·수확 등 생업력生業曆상의 전환점 등에 의미를 부여하여 명절을 배치하였다. 명절은 생업을 영위하는 일상적인 시간과는 달리 생업으로부터 자유로운 비일상적 시간으로서 공동체의 축제는 바로 이때 열렸고, 대부분의 대동놀이는 축제의 중심적 연행 가운데 하나로 자리 잡고 있었다. 따라서 대동놀이는 곧 축제의 놀이라고 할 수 있다.

전통사회의 지연공동체는 크게 보아 마을과 고을, 나라로 구성되었다. 이 가운데 삶의 맥락에서 의미 있는 생활 단위로서 귀속감을 느끼게 하는 것은 마을과 고을이었고 지역의 민속은 대개 이 두 공동체를 배경으로 전승되게 마련이었다. 대동놀이 역시 다른 민속 현상들과 마찬가지로 마을과 고을을 기반으로 전승되었기 때문에 마을을 기반으로 전승된 '마을형' 놀이와 고을을 기반으로 전승된 '고을형' 놀이로 대별된다. '마을형'과 '고을형'은 다시 외집단外集團의 참여에 대한 개방 여부에 따라서 '열린마을형'과 '닫힌마을형', '열린고을형'과 '닫힌고을형'으로 나눌 수 있다.

'닫힌마을형'은 한 마을 또는 두 마을이 제한적으로 참여하는 대동놀이로서 연례적으로 행해졌다. 이에 비해 '열린마을형'은 하나의 중심 마을과 여러 개의 주변 마을들이 함께 참여하는 대규모의 놀이로서, 대개 먹고사는 형편이 괜찮을 때나 기념할만한 일이 있을 때 이웃마을들이 함께 하는 대동놀이를 벌였다. '열린마을형'의 중심 마을은 보통 그 지역에서 행정, 교통, 상업, 군사 등의 중심지이게 마련이었다. 한편 '고을형' 대동놀이의 중심지는 그 고을의 치소治所가 있는 읍치邑治였다. 지방관이 거주하면서 고을을 다스리는 지역인 읍치는 고을의 정치, 문화, 상업, 교통, 군사 등의 중심지였다. 평시에는 읍치를 구성하는 마을들만 참여하는 '닫힌고을형'의 대동놀이를 벌이다가 특별한 계기, 예컨대 풍년이 들어 시절이 좋거나 가뭄이나 역병으로 시절이 나쁠 때, 그리고 무언가 기념할 일이 있을 때면 고을에 소속된 거의 모든 마을이 참여하는 '열린고을형'의 초대형 대동놀이를 벌였다.

한편 대동놀이는 놀이의 방식에 따라서도 유형을 나눌 수 있다. 지신밟기와 재판놀이, 그리고 강강술래를 비롯한 여성들의 가무놀이 등을 제외하면 대부분의 대동놀이는 경쟁적인 놀이, 즉 편을 갈라서 승부를 겨루는 '편싸움[便戰]'들이다. 이제까지 확인된 편싸움 형식의 대동놀이를 겨루는 방식을 기준으로 유형화하면 '당기기형', '밀기형', '밀고 당기기형', '먼저 도달하기형' 등 네 가지로 나눌 수 있다. '당기기형'의 놀이로는 줄다리기가 유일하다. 줄다리기는 양편이 놀이의 도구인 줄을 잡아당겨 자기편으로 끌어옴으로써 승부를 결정하는 놀이이다. 다음으로 '밀기형'은 상대편을 밀어붙임으로써 승부를 결정하는 놀이이다. 여기에는 석전石戰, 차전車戰, 쇠머리대기, 고싸움, 횃불싸움, 박시싸움, 농기싸움 등의 놀이가 해당된다. 이들 놀이는 돌팔매, 동체, 쇠머리, 고, 맨몸 등의 수단을 이용하여 상대편과 접전을 벌이고, 마침내 상대편을 밀어붙임으로써 승부를 결정한다. 이에 따라 가장 격렬한 경쟁이 이루어지는 놀이들이 바로 '밀기형'에 속한다.

다음으로 '밀고 당기기형'은 상대편을 밀어붙이는 요소와 끌어당기는 요소가 복합된 놀이이다. 현재까지 확인된 바로는 영천 지역에서 전승되었던 곳나무싸움이 유일하다. 곳나무싸움은 쌍줄을 결합시키는 데 사용한 '곳나무'를 뺏고 빼앗기며, 숨기고 찾는 놀이로서 곳나무를 자기편으로 끌어들이는 요소와 상대편을 밀어붙이는 요소를 함께 갖고 있다. 한편 '먼저 도달하기형'은 목표 지점에 먼저 도달하는 편이 이기는 놀이이다. 이 유형에 속하는 놀이로는 영덕에서 전승되었던 달봉뛰기와 울진의 해안 지역에서 전승된 놀쌈 등이 있다. 달봉뛰기는 달봉이라는 나무 막대를 계속 앞사람에게 던져서 목표 지점에 도달하는 놀이이고, 놀쌈은 목선과 떼배 등을 이용해서 목표 지점에 도달하는 배 경주이다.

한편 소집단놀이의 경우 어른과 어린이, 그리고 유아로 나누어 살펴볼 수 있다. 먼저 생업과 가사 노동을 책임진 어른들의 경우 여럿이 함께 놀이할 시간을 확보하기가 어려웠기 때문에 소집단놀이의 전승이 활발하지 않았다. 남성들의 경우 비교적 생업으로부터 자유로운 농한기에 화투, 투전, 골패, 마작 등의 놀이를 벌였는데 이들 놀이는 한결같이 내기의 성격이 짙은 것이었다. 이밖에도 수렵과 천렵 등이 있었지만 이런 활동은 노동과 놀이의 경계가 모호한 것이었다.

여성들의 경우 경쟁적인 놀이로는 게줄당기기가 눈에 띈다. 이 놀이는 영남의 해안과 일부 내륙 지역에서만 제한적으로 전승되었다. 이에 비해 도둑잡기, 춘향이놀이, 수건돌리기, 콩심기 등의 자족적인 놀이는 전국적인 분포를 보이는데, 이들 놀이는 미혼의 여성들도 공유한 것으로서 주로 농한기의 밤에 연행되었다. 한편 남녀가 함께 즐길 수 있는 놀이로는 윷놀이가 있다. 이 놀이는 명절을 비롯해서 가처분 시간이 넉넉한 농한기에 벌어졌는데, 어린이들도 즐길 수 있는 가장 보편적인 민속놀이 가운데 하나였다. 뿐만 아니라 대보름 명절 기간에 마을의 남녀가 편을 나누어 벌이는 '동네윷놀이' 또는 '장작윷놀이'는 대동놀이의 성격까지 갖고 있었다.

이처럼 하층 남성들의 소집단놀이가 주로 실내에서 농한기에 벌어졌던 데 비해 양반 남성들의 소집단놀이는 야외에서 시간에 크게 구애받지 않고 벌어졌다. 여럿이 산으로 가 자연의 풍광을 음미하면서 시작詩作과 음주 등을 즐기던 산놀이[遊山]와 배에 올라 머물거나 움직이면서 역시 시작과 음주 등을 즐기던 뱃놀이[船遊]가 대표적이다. 양반들은 비교적 경제적으로 여유롭고 노동으로부터 자유로운 탓에, 그들이 원하는 시간에 삶터를 벗어나서 풍류를 즐길 수 있었던 것으로 보인다. 한편 쌍륙과 투호는 남녀 어른이 함께 또는 따로 했던 놀이인데, 놀이 도구를 갖추어야 할 수 있는 놀이라서 모두 양반을 비롯한 유한계층有閑階層에서만 즐길 수 있는 것이었다.

어른들의 일상적 소집단놀이가 제한적인 데 비해서, 생업에 덜 매여 있던 어린이들의 경우 놀이 시간의 확보와 놀이 집단의 구성이 용이했기 때문에 다양한 놀이를 즐길 수 있었다. 남아들이 하는 놀이는 자치기, 장치기, 군사놀이, 비석치기, 말타기, 진놀이, 깡통차기와 같이 신체 동작이 활발하고 주변 공간을 넓게 사용하며 경쟁의 원리를 바탕으로 행해지는 놀이들이 많았다. 이에 비해 여아들은 고무줄놀이, 공기놀이, 망차기와 같이 단계가 조금씩 높아짐에 따라 목표의 달성이 어려워지는 목표수행형 놀이와 소꿉놀이, 가락지찾기, 까막잡기와 같이 서로 어울리며 즐기는 놀이들이 많았다. 이처럼 남아와 여아의 놀이가 구분되어 있었지만 나이가 어릴 경우 함께 놀기도 했다. 깨금발싸움이나 봉사놀이, 닭살이, 숨바꼭질 등과 같은 놀이는 모든 어린이가 즐겨하던 놀이였다. 한편 양반 집안의 어린이는 대개 실외에서의 역동적인 놀이 활동을 하지 못하도록 제한 받았기 때문에 주로 실내에서 놀았는데, 고을의 이름을 외워야 이길 수 있는 고을모둠, 벼슬의 위계를 파악하는 승경도, 전국의 명승지를 신분에 따라 유람하는 남승도놀이 등이 있었다.

다음으로 개인놀이이다. 남성 어른들의 경우 장기, 바둑과 같이 내기가 가능한 전략수행형의 경쟁적 놀이가 대부분이다. 바둑의 경우 놀이에 소요되는 시간이 많기 때문에 주로 양반을 비롯한 유한계층에서 많이 즐긴 데 비해 장기는 바둑에 비해 놀이 방법이 간단하고 시간이 적게 걸려서 민중들이 즐겼다. "갓 쓴 분은 바둑을 두고 수건 맨 놈은 장기를 둔다."라는 말은 이런 상황을 잘 보여주는 것이다. 한편 여성 어른들의 경우 누가 많은 실을 잣는가를 겨루는 길쌈놀이가 있지만, 이 놀이는 가사 노동의 연장선에서 이루어지는 것이기 때문에 양식화한 놀이 활동으로 보기 어렵다. 이밖에 여성 어른들의 개인놀이는 찾아보기 어려운데, 이는 역시 가처분시간의 절대적 부족 및 여성의 정숙한 처신을 요구하는 가부장적 유교 이념과 무관하지 않은 것으로 보인다.

어른들의 개인놀이가 제한적인 데 비해서 어린이들의 놀이는 소집단놀이와 마찬가지로 다채롭다. 남아놀이의 경우, 놀이 이름에 '치기' 또는 '차기'가 붙는 경우가 많은데 모두 경쟁적인 요소를 담고 있거나 경쟁이 가능한 놀이들이다. 상대방이 가진 놀잇감을 걸고 경쟁하는 딱지치기, 돈치기, 못치기, 엿치기 등과 자족적인 놀이면서도 언제든지 경쟁적인 놀이로 바뀔 수 있는 팽이치기, 제기차기 등이 그러하다. 이밖에 완력과 몸의 조정력을 겨루는 놀이로 씨름, 팔씨름, 깨금발싸움 등과 전략적 사고 및 지적 능력을 겨루는 고누 등이 있었다. 이에 비해 여아들은 풀싸움, 널뛰기, 실뜨기, 꽈리불기와 같이 경쟁적인 요소가 있긴 해도 승부의 결과보다는 놀이의 과정에서 즐거움을 느끼는 놀이들을 많이 했다. 한편 혼자서 하는 놀이는 드물었는데 남아의 경우 굴렁쇠굴리기, 여아의 경우 꽈리불기 등이 있었다.

개인놀이는 개별성이 우선되는 놀이인 만큼 성별을 가리지 않고 즐긴 놀이들이 많았다. 이들 놀이는 대개 경쟁적이기보다는 자족적인 것이었다. 방아깨비를 잡아서 방아를 찧게 하는 방아깨비놀이, 풍뎅이를 잡아서 마당을 쓸게 하는 풍뎅이놀이, 잠자리를 잡아서 하는 잠자리시집보내기 등 주변에서 쉽게 접할 수 있는 곤충을 가지고 하는 놀이들이 여기에 속한다. 또한 바람개비를 들고 뛰어다니며 바람개비가 돌아가는 모습을 즐기거나 수수깡과 풀, 헝겊으로 풀각시를 만들어 시집·장가가는 모습을 흉내 내기도 했으며, 달빛이나 촛불을 이용해 개나 고양이 등 여러 가지 형상의 그림자를 만들며 놀기도 했다. 한편 경쟁적인 놀이는 많지 않았는데, 쫄기접시(물수제비)와 깃대쓰러뜨리기(흙놀이) 등이 있었다.

한편 유아들의 놀이는 지금까지 주목받지 못했지만 사회화의 과정에서 중요한 의미를 지닌다는 점에서 돌아볼 필요가 있다. 이 부분에 관해서는 유안진의 연구가 돋보인다. 그는 한국의 전통사회에서 유아 및 아동의 발달 단계를 태교 단계(잉태 전~출생), 감각 및 동작 훈련 단계(출생~3세), 무릎학교 단계(3~5세), 자발적 학습 단계(5~7세), 성역할 교육 단계(7~13세) 등으로 나누었다. 이 가운데 유아기에 해당하는 내용을 살펴보면 다음과 같다.

유아의 발달 단계와 놀이

구분	놀이
감각 및 동작 훈련단계 (출생~3세)	도리도리, 짝짜꿍, 곤지곤지, 잼잼, 고네고네, 불무불무, 따로 따로, 목말타기(무등), 단지팔기, 노리개 이용 놀이 등
무릎학교 단계 (3~5세)	자장가, 동요 있는 놀이(세상달강 , 약손, 까치야, 부꿍아, 꼬부랑 할머니, 이거래 저거래), 놀이(목말타기, 고시레, 새날기, 깨금발 뛰기, 소꿉놀이), 수수께끼, 베게 업기 등
자발적 학습단계 (5~7세)	동요와 수수께끼, 놀잇감 없는 놀이(기어 올라가거나 내려오기, 숨기와 숨바꼭질, 술래잡기, 깨금뛰며 술래잡기, 멀리뛰기, 사태타기, 꼬리따기, 수건돌리기, 문놀이, 그림자놀이, 봉사놀이, 꽃따기), 놀이 도구 놀이(공기, 달따기, 굴렁쇠, 팔매질, 팽이치기, 소꿉, 땅따먹기 등), 동화와 민담 등

감각 및 동작 훈련 단계의 놀이는 성인이 주도하는 실내놀이로서 감각 및 동작 기능의 훈련을 목표로 하고 있으며 신체와 인지, 언어 발달 등의 교육적 효과를 갖고 있다. 다음으로 무릎학교 단계의 놀이는 전 단계에 비해 놀이가 한층 복잡해지고, 놀이의 흥겨움과 동작 변화를 돕기 위해 동요가 따른다. 또한 이 시기의 유아가 수행해야 할 발달 과업, 즉 이유離乳 및 배변과 관련된 놀이가 등장한다. 한편 자발적 학습 단계의 놀이는 자율적으로 진행되는데, 놀이 규칙이 복잡해지고 놀이 도구가 등장하며 놀이 장소와 계절 및 시간에 적응하는 양상을 보여준다. 또한 전통생활문화를 교육하는 수단으로서 발달 과업 수행 및 버릇 교정의 효과를 보여준다. 교육적 효과로는 신체 발달, 성격 및 사회성 발달, 인지 및 도덕성 발달, 언어 및 표현의 발달 등을 들 수 있다.

한편 놀이가 아이들의 사회화 과정에서 미치는 영향을 살펴본 기존의 연구에서 대동놀이는 대개 거론되지 않았다. 사정이 이렇게 된 것은 대동놀이를 어른들의 놀이로만 인식한 데서 비롯한 것으로 보인다. 그러나 대동놀이는 어른들의 놀이만이 아니었다. 축제의 시공간에서 벌어진 대동놀이는 대개 아이들에 의해서 선행되었고, 아이들이 함께 하는 가운데 놀이 활동이 이루어졌다. 이런 양상은 사회화의 특정한 단계에서만 연령 구속적으로 행해진 놀이들과는 구별되는 것으로서 공동체문화와 사회화의 상관성을 파악하는 데 매우 긴요한 의미를 갖는다.

먼저 아이들이 대동놀이를 통해 배우는 것은 공동체가 추구하는 이념과 운영의 원리이다. 줄다리기를 예로 들어보면, 열 살 안팎의 아이들은 정초부터 가는 줄을 만들어 이른바 '애기줄'을 당기기 시작하고 시간이 흐를수록 참여하는 연령도 높아진다. 어른들은 이 과정을 관심 있게 지켜보다가 아이들이 당기는 줄을 더 크게 만들거나 새 줄을 만들어 노소가 함께 하는 줄다리기를 벌인다. 아이들은 어른들이 경비를 마련하고 줄을 제작하는 과정을 지켜보면서 튼튼한 줄을 만드는 방법을 배울 뿐만 아니라, 의무적으로 참여하여 각자의 소임에 최선을 다함으로써 원만하게 일을 처리해 나가는 과정을 익힌다. 이런 가운데 아이들은 공동체 구성원으로서 마땅히 지켜야할 윤리와 공동체의 운영 원리로서 협화協和와 상생相生을 체득하게 된다.

한편 대동놀이가 이웃 마을과 대항전으로 벌어질 경우, 마을은 더욱 결속력이 강한 놀이 집단이 된다. 놀이 준비는 긴장된 상태에서 이루어지고 아이들은 공동체에 대한 강한 귀속감을 바탕으로 이웃 마을 아이들과 전초전을 벌인다. 이 과정에서 아이들은 자신이 속한 공동체를 더욱 분명하게 인식하고 공동체 구성원으로서 정체성을 자각, 강화하게 된다.

대동놀이가 아이들의 사회화 과정에서 갖는 또 다른 역할은 집단적으로 신명을 풀어내는 방식에 대한 학습과 대동을 원리로 하는 축제 정신에 대한 이해이다. 대동놀이가 벌어지는 현장에서는 일상의 윤리도덕적 판단이 정지되고 대동을 기조로 하는 축제적 판단이 우선된다. 일상적 차별이 약화하거나 무화하고, 일상적 규범이 효력을 정지한 상태에서 민중은 기존의 지배적 가치에 도전하고 전복을 도모함으로써 집단적으로 신명을 풀어낸다. 아이들은 자신의 부형父兄과 함께 놀이에 참여하는 동안 축제의 존재양상과 전승 방식을 이해하는 한편, 문화적으로 용인되는 비일상적 신명풀이의 진면목을 배우면서 일상적 질서와 가치에 대해 성찰할 수 있는 계기를 마련한다. 일상의 영역에서는 절대의 영역에 속하던 것들이 축제의 영역에서는 상대화되고 조롱거리로 전락하는 과정을 지켜보면서, 아이들은 차츰 일상에서 추구되는 가치의 상대성에 눈뜨게 된다. 이러한 과정은 곧 한 아이가 공동체 구성원으로서 세상을 바라보고 해석하는 관점을 확보해가는 학습의 과정에 다름 아니었다.

한편 오늘날 우리의 민속놀이는 일부를 제외하면 전근대 사회에서처럼 삶과 밀착한 모습으로 전승되지 않고, 새로운 문화적 맥락 속에 편입되어 전승되고 있다. 성글게나마 그 전승의 양태를 살펴보면 다음과 같다.



널뛰기 | 이억영 | 국립민속박물관



윷놀이 | 이억영 | 국립민속박물관

놀이의 전승방식

전승방식	놀이
전래의 놀이집단에 의해 전승	일부 지역의 줄다리기, 일부 청소년놀이 및 유아놀이 등
지역축제를 매개로 한 전승	지역성을 띤 대동놀이 및 소집단놀이 등
스포츠화에 따른 전승	씨름, 택견, 투우 등
국가의 무형문화재보호정책에 따른 전승	중요무형문화재 및 지방 무형문화재로 지정된 놀이

대부분의 민속놀이는 일제강점기와 6·25전쟁, 그리고 산업화시기를 거치면서 전승이 단절되었다. 이런 상황에서 대동놀이 가운데 그나마 전래의 놀이 집단에 의해 세시풍속으로 전승이 이루어지고 있는 것은 전라도와 경상도를 비롯한 일부 지역의 줄다리기에 국한된다. 이밖에 전래 놀이집단에 의해 전승이 이뤄지는 것으로는 숨바꼭질·비석치기·말타기와 같은 어린이들의 소집단놀이, 팽이치기·제기차기·쫄기접시와 같은 개인놀이, 그리고 도리도리·곤지곤지 등 유아기의 놀이들이 있다. 또한 윷놀이도 아직 전승력을 가지고 있는 놀이인데, 놀이 도구의 간편성과 놀이 규칙의 가변성 때문에 전승 환경의 변화에 적응하면서 전승력을 확보할 수 있었다.

다음으로 지역 축제를 매개로 한 전승이다. 1960년대 이후 전국 곳곳에서 지역 축제가 만들어짐에 따라 지역의 문화 자원으로서 민속놀이가 주목받게 되었다. 특히 지방자치제가 시행된 1995년 이후, 축제를 문화·관광상품으로 보는 시각이 일반화함에 따라 지역에서 전승되었거나 전승되고 있는 민속놀이들이 무대화되어 축제 행사로 자리 잡게 되었다. 한편 씨름과 택견, 그



강강술래 | 이억영 | 국립민속박물관



놋다리밟기 | 이억영 | 국립민속박물관

리고 투우 등은 스포츠화함으로써 전승력을 확보한 경우이다. 이들은 아마추어 스포츠와 프로 스포츠 또는 합법화된 내기놀이로 자리매김함으로써 변화하는 전승 환경에 적응하였다.

마지막으로 중요무형문화재 및 지방의 무형문화재로 지정되어 전승되는 경우이다. 이들 지정 문화재는 무형문화재보호법에서 규정한 전승의 의무와 전수교육의 체계 등에 따라 전승 활동을 하고 있으며, 국가 또는 지방 정부로부터 전승에 필요한 지원을 일정하게 받음으로써 그 전승이 법적·제도적으로 보장되어 있다. 또한 대부분의 경우 지역 축제의 행사로 편입되어서 지역 정체성의 구성과 지역 문화의 관광상품화에도 일정한 역할을 담당하고 있다.

참고문헌 놀이와 인간(R. Caillois, 이상률 역, 문예출판사, 1994), 민속놀이의 조사와 자원화(한양명, 마을민속조사 어떻게 할 것인가, 민속원, 2002), 한국 민속놀이 연구의 시각과 전망(한양명, 비교민속학38, 비교민속학회, 2009), 한국의 민속놀이(김광언, 인하대학교출판부, 1982), 한국전통사회의 유아교육(유안진, 서울대학교출판부, 1990), 호모루덴스(J. Huijinga, 김윤수 역, 까치, 1993).

필자 한양명(韓陽明)

밀양 백중놀이

정의 경상남도 밀양에서 농민들이 논에서 김매기를 마칠 무렵인 백중百中을 전후하여 놀았던 놀이.

역사 백중의 전통은 불교에 그 연원을 두고 있다. 불교에서는 이날 아귀보餓鬼報를 받는 중생의 구제를 위해 우란분재盂蘭盆齋를 열었는데, 불교의 유입과 함께 우리나라에도 전파되어 고려시대에는 왕실부터 민간에 이르기까지 일반화된 행사였다고 한다.

이처럼 불교의 명절이었던 백중은 조선 후기에 이앙법移秧法이 일반화하기 시작하면서, 농업과 연관된 세시 행사로 자리 잡았다. 논농사에서 가장 고된 일인 김매기는 대개 음력 7월 보름을 전후하여 끝나는데, 농민들은 이를 기념하고 즐기기 위해 그들만의 축제를 열었다. 그런데 그 시기가 백중과 겹쳐짐으로써, 불교 축제인 백중에 농민 축제의 성격이 덧붙여진 것이다.

『동국여지승람東國輿地勝覽』 밀양도호부密陽都護府조의 영남루기嶺南樓記를 보면 "긴 강을 굽어 끼고 넓은 들은 평평히 얼싸 안고 있으며, 농사는 부지런했다."라는 기록이 있다. 이로 보아 밀양은 예로부터 농업이 성한 곳으로서, 백중놀이의 전통 역시 강성하였을 것으로 짐작된다. 밀양 지역의 농민들이 전승해온 백중놀이는 김매기를 마친 일꾼들이 푸짐한 먹거리를 즐기면서 활발한 놀이 활동을 펼치는 것이었다. 풍물을 배경으로 벌어지는 놀이의 핵심은 그 해 농사를 가장 잘 지은 '상일꾼'을 뽑아서 소의 걸채 또는 작두말 등에 태우고 삿갓을 거꾸로 씌우는 등의 가장을 시켜, 마을을 돌면서 음주가무를 즐기는 것이었다.

밀양 백중놀이는 농민들의 백중놀이와는 구별되는 것으로서, 이 지역 한량들의 친목 조직이라고 전하는 보본계報本契의 들놀이에 그 뿌리를 둔 것이라고 한다. 이 들놀이의 중심적 연행은 '병신놀이(병신굿)'로서, 농민들이 일을 하다가 논두렁이나 밭두렁에서 쉴 때 병신춤을 추며 양반을 풍자한 데서 유래했다고 하지만 근거가 모호하다.

이 놀이는 1970년대에 들어 지역 축제인 밀양아랑제에 첫선을 보였으며, 1972년부터 경남민속예술경연대회에 참가하였다. 이 대회에 처음 참가할 때의 명칭은 '병신굿놀이'로서 인사굿·신풀이굿·병신굿·모듬굿 등을 연행하였다. 그 뒤 명칭과 내용이 여러 번 바뀌었으며 1980년 제21회 전국민속예술경연대회에 참여하면서 놀이의 명칭을 '백중놀이'로 바꾸고, 내용도 오늘날 전승하는 것과 유사한 형태로 수정, 보완하였다. 이 대회에서 국무총리상을 수상한 뒤 1980년 11월 17일, '밀양 백중놀이'로 중요무형문화재 제68호가 되었다.

내용 밀양 백중놀이는 주로 논농사가 발달한 중부 이남 지역에서 보편적으로 전승되었으며, 지역에 따라 그 명칭과 놀이 형태가 조금씩 다르다. 일반적으로 호미씻이라고 부르는데 '논매기가 끝나고 호미를 씻어 둔다.'라는 뜻에서 유래한 이름이다. 호미씻이말고도 써레씻이(강원도), 길꼬냉이·대동굿·장원례·술멕이(전라도), 머슴날(전라도, 경상도), 백중놀이·풋굿·꼼배기·꼼비기·깨임말타기(경상도), 초연草宴, 세서연洗鋤宴 등으로 그 명칭이 다양하다. 이 중에서 초연과 세서연은 풋굿과 호미씻이의 한자 명칭이다. 밀양에서는 머슴날이라고 하며 지주들이 준비해 주는 술과 음식을 일컫는 꼼배기참을 먹으며 논다 해서 '꼼배기참놀이'라고도 하였다. 이 '꼼배기참놀이'와 '병신굿놀이'가 합쳐져서 백중놀이가 되었다.

밀양 백중놀이는 앞놀이·본놀이·뒤풀이 등 크게 세 부분으로 이루어진다. 앞놀이는 입장굿–잡귀맞이굿–모정자놀이–농신제 순으로 진행되는데, 제의적 요소가 강한 놀이로 구성되어 있다. 입장굿은 일종의 문굿으로 대신할 수 있는데, 마당에 들어서기 전에 풍물소리로 먼저 흥을 돋우고 나발을 길게 세 번 불어 시작을 알린다. 농신대를 앞세워 나발–쇠–징–북–장고–놀이꾼 등의 순으로 입장하여 허튼춤으로 한바탕 논다. 다음으로 놀이마당을 깨끗이 하는 의미의 잡귀맞이굿을 한다. 잡귀맞이굿은 놀이꾼들이 놀이판 가운데에 세운 농신대를 중심에 두고 춤추며 감아 들어간 후 들당산가락을 울리면서 삼배三拜를 올리는데, 이는 오방신장五方神將을 일으켜 잡귀를 막고 신이 내리도록 하는 것이다. 모정자놀이는 모심기와 논매기소리를 부르면서 모심고 논매는 동작을 흉내 내는 놀이이다. 풍물꾼들이 덧배기장단을 치며 놀이판의 한옆으로 서고, 놀이꾼은 마당 한가운데에 둥근 원으로 둘러선 후 모심기 흉내를 내며 모심기소리를 주고받는다. 모심기가 끝난 후 덧배기춤으로 한동안 놀다가 김매기를 시작한다. 놀이꾼들은 한 줄로 땅에 엎드리듯 앉아 김을 매며 김매기소리를 주고받는다. 이 놀이가 끝나면 씨름이나 들돌들기로 좌상, 무상, 숫총각을 뽑고 덧배기춤을 춘다. 이렇게 배역을 정하고 나발을 길게 불어 신호를 하면 농신제를 지낸다. 먼저 농신대 앞에 제관과 축문을 읽을 사람이 서고 그 다음으로 앞서 뽑은 좌상, 무상, 수총각이 선다. 북을 '둥 둥 둥' 세 번 울리면 강신했다고 하여 세 번 절하고 모두 엎드리면 제관이 제를 올린다. 이때 잡귀를 쫓기 위해 약쑥을 태운다. 제를 마치고 음복을 하는 동안, 구경꾼과 놀이꾼은 복주머니에 쌀, 돈 등과 함께 소원을 적은 종이를 넣어 농신대의 용끈에 매달고 복을 빈다. 농신대는 저릅대(삼대) 360개를 크게 네 부분으로 묶고 위에서부터 새끼줄 열두 개를 늘어뜨린 모양이다. 농신대의 네 묶음은 사계절을, 새끼줄 열두 개는 일 년 열두 달을, 삼대 360개는 일 년 360일을 상징한다. 또한 사방으로 네 가지 색깔의 베를 묶어 사선으로 당겨 매는데, 북쪽에는 흑색, 남쪽에는 적색, 동쪽에는 청색, 서쪽에는 백색을 각각 매고 중앙에는 황색을 감아 오방신장을 표현한다.

본놀이인 놀이마당은 앞놀이에 비해 극적 요소가 강한 작두말타기와 양반춤·병신춤·범부춤 등의 춤판으로 구성되어 있다. 작두말타기는 백중놀이를 호미씻이의 재구성이라고 이해하였을 때 가장 원형에 가깝다고 할 수 있다. 앞의 힘자랑에서 뽑힌 좌상과 무상을 작두말이나 소에 태우고 마당을 돌아다닌다. 작두말은 지게와 비슷한 모양인데, 이 작두말을 네 명의 놀이꾼이 어깨에 멘다. 작두말 위에 좌상과 무상을 태우고 삿갓을 머리에 뒤집어 씌워 정자관처럼 하고 도롱이를 거꾸로 걸쳐서 도포를 입은 것처럼 하여 놀이판을 돌면서 양반 행차를 흉내 낸다. 작두말타기의 행렬은 맨 앞에 말이나 소를 끄는 시늉을 하는 놀이꾼이 서고, 그 뒤로 작두말 옆에서 지게 작대기에 큰 삿갓을 세워서 햇빛을 가리는 놀이꾼이 따른다. 작두말놀이는 일종의 길놀이이며 가장행렬이다. 작두말타기부터 시작하여 점차 신명이 오르면 양반이 머슴들의 놀이판에 슬그머니 끼어들어 양반춤을 추는데, 두세 명 정도 등장한다. 양반춤은 주로 곱덧배기장단에 맞춰 춘다. 이러한 양반의 모습이 못마땅한 머슴들은 우스꽝스러운 병신춤을 추면서 양반을 놀이판에서 쫓아낸다. 병신춤 대목에서는 곱추춤·난쟁이춤·꼬부랑할미춤·떨떨이춤·문둥이춤·배불뚝이춤·봉사춤·절름발이춤·중풍쟁이춤·히줄래기춤 등 여러 명의 배역들이 각자의 장기인 병신 모양새를 희화화하여 다양하게 보여 준다. 이런 춤은 양반춤과는 대조적으로 자유분방한 분위기로 구경꾼을 격동시킨다. 놀이판에서 쫓겨난 양반은 이를 보고 흥겨움을 참지 못하여 의관을 벗어던지고 다시 놀이판에 뛰어들어 범부춤을 춘다. 범부춤은 덧배기장단에 맞춰 추는데, 경상도 춤의 활달하고 박력 있는 패기를 보여준다. 장구재비와 마주하여 어르기도 하고 마당을 껑충껑충 뛰어다니며 활발한 춤을 춘다.

뒷풀이는 오북춤과 화동마당으로 구성되는데, 놀이꾼과 구경꾼이 한데 어우러져 춤을 추며 노는 대동


농신대


잡귀막이굿


농신고사


작두말타기

밀양 백중놀이 | 경남 밀양 | 국립문화재연구소

의 장이다. 오북춤은 밀양에서만 볼 수 있는 독특한 춤으로 다섯 사람의 북잽이들이 북을 치며 둥그렇게 원무를 추거나 원의 안과 밖으로 들락거리면서 춤을 추는데, 힘이 있고 멋들어진 춤이라 할 수 있다. 원래는 풍물재비들이 추었던 북춤에서 한층 더 세련되고 흥겹게 재구성하였다. 북재비의 인원수와 관계없이 다수의 북이 등장하였으나, 근래에 이르러 다섯 명의 북재비로 고정하여 오북춤이란 명칭을 사용하였다. 곱덧배기장단에 맞추어 능청능청 허튼춤을 추다가, 다시 흥겨운 배기장단에 맞추어 원을 만들면서 조이고 푸는 것을 거듭하며 북배김을 한다. 북배김은 북재비들이 원의 가운데를 향해 모여들어 서로 마주 보며 북을 힘차게 치는 것으로서 가장 역동적인 부분이다. 오북춤은 오행과 오기가 순조롭고 오체가 성하며, 오곡이 잘되어 오복을 누릴 수 있도록 기원하는 데서 착안하였다. 화동마당은 놀이꾼들과 구경꾼이 한데 어우러져서 한바탕 춤을 추며 신명을 맘껏 풀어내는 장으로서 이 놀이의 대단원을 이룬다.

특징 및 의의 백중놀이는 고된 농업 활동을 일단락 지은 농민들이 펼친 축제이다. 축제의 주체는 머슴과 소농이었고 지주 부농들은 이들을 후원하는 입장에 있었다. 축제가 벌어지는 동안, 머슴과 소농들은 맘껏 먹고 마시면서 신명을 풀어냈다. 지주와 부농들은 이를 용인하고 후원함으로써, 고용인과 피고용인, 지주와 소작인이 상생相生하는 모습을 보여 주었다.

한편 중요무형문화재로 지정된 밀양 백중놀이는 민속예술과 놀이 그리고 신앙을 바탕으로 구성한 공연물로서, 내고 달고 맺고 푸는 우리 마당놀음의 연행 원리를 수용하여 신명풀이의 미학을 구현함으로써 뛰어난 예술적 성취를 이루었다. 전통적 농경세시풍속 중 백중날을 즈음으로 펼쳐졌던 마을 공동체 놀이의 모습을 잘 간직하고 있어서 과거의 농경 모습과 놀이를 엿볼 수 있다. 화려하게 꾸미지 않은 연희자들의 복장과 소품, 놀이 구성 등에서는 전통적인 농경의 모습을 담고 있으며, 놀이에 등장하는 춤과 놀이를 통해서는 농민문화의 예술적 가능성을 찾을 수 있다.

참고문헌 東國輿地勝覽, 밀양 백중놀이(김미숙·박원모, 국립문화재연구소, 2004), 밀양백중놀이(한양명, 한국세시풍속사전, 국립민속박물관, 2010), 밀양백중놀이의 전통창출과 사회문화적 의미(추현태, 안동대학교 석사학위논문, 2004), 호미씻이(김수남·김미숙, 평민사, 1986).

필자 추현태(秋鉉泰)

밀양 법흥 상원놀이

정의 경상남도 밀양 단장면 법흥리 법흥法興 마을에서 행해지는 정월대보름 민속놀이.

역사 밀양 법흥 상원놀이는 법흥마을에서 전해오는 마을 서낭굿이었는데, 근래에 이르러 정월대보름에 행해지던 여러 민속놀이를 덧붙여 놀이화하였다. 상원上元은 정월대보름을 이르는 말로 법흥마을 사람들은 해마다 정월대보름에 마을 당산에 모여 한 해 동안 마을의 평안과 풍년을 기원하는 동제를 지낸다. 이 당산제를 토대로 하여 정월대보름에 행해지는 민속놀이들을 수렴·연출하여 공연물로 만들었고, 그것이 경상남도 무형문화재 제16호로 지정되었다.

법흥마을은 전형적인 농촌마을로 오래전부터 당산나무와 신북神鼓에 대한 이야기가 전해져 오고 있다. 언젠가 당산나무에서 곡성이 들리고, 마을에서 재액災厄이 자주 일어났다. 마침 지나가던 도승道僧이 마을 사람들의 사정을 듣고 액운을 물리치는 방법으로 당산나무에 짝을 지어주라고 하였다. 이 말을 들은 마을 사람들이 당사堂祠를 지어 법고法鼓를 안치하고, 매년 정월대보름에 동제를 지내자 평안해졌다고 한다. 처음에는 한 그루의 당나무만 있었는데 다른 곳에 있는 나무를 옮겨와 짝을 지어주었더니 두 그루의 나무가 더 자라나 지금은 모두 네 그루의 당나무가 마을의 수호신이 되었다.

내용 현재 전승되고 있는 밀양 법흥 상원놀이는 세 마당으로 구성되어 있다.

첫째 마당은 제의 마당으로 신북울리기와 오토지신밟기·당산제·용왕제·지신밟기 등으로 내용은 다음과 같다.

해뜨기 전에 신북神鼓이 울리면 마을 사람들이 마을회관에 모여 신북과 당산기를 앞세우고 부정굿을 치면서 오토지신을 밟는다. 마을을 한 바퀴 돈 다음 당산에 모여 당산굿을 벌인다. 신북은 약 350년 전부터 당사堂祠에 안치해 온 것으로 마을 사람들은 이 북소리로 제액초복除厄招福할 수 있다고 믿는다. 오토지신밟기는 동·서·남·북·중앙 다섯 방향을 왼쪽 방향으로 돌면서 지신을 밟으며 마을과 놀이마당의 부정을 물리친다. 오토지신을 밟은 후 당산나무에 모두 모여 당산제를 지내는데 마을의 안녕과 풍년을 기원하고, 부녀자들은 촛불과 소지를 올리고 집집마다의 소원을 빈다. 당산굿의 제수로는 오곡을 쓰는데, 오곡의 풍성함을 기원하는 마음을 담았다. 당산제에 이어 마을 뒷산에 있는 찬못샘으로 가서 미리 준비한 제수(과일, 나물, 조기, 건어, 미역국, 메)를 차린 다음 용왕제를 지낸다. 비손으로 마을의 무사태평과 소원 성취를 빌고 소지를 올린 뒤 제수는 시냇물에 뿌린다. 이때 부녀자들은 무당과 함께 용왕굿을 한다. 이어서 지신을 밟는다. 풍물패들은 집집마다 방문하여 "이 집 대주 문 여시오 신북 뫼셔 들어간다. 금년 한 해 태평세월 만복이 두둥실 복福 사시요, 복福 사시요." 하고 문굿을 벌인다. 주인이 풍물패를 맞으면 집안으로 들어가서 차려 놓은 고사 상에 절을 하고 성주굿을 벌인 뒤에 다른 집으로 이동한다.

두 번째 마당은 놀이마당으로 헌신랑다루기, 장작윷놀이, 돌다리밟기, 연날리기, 널뛰기 등으로 구성되어 있다. 헌신랑다루기는 갓 결혼한 신랑이 근친 왔을 때 처족들이 신랑을 밧줄로 대들보에 거꾸로 매달아 신랑다루기와 단자놀이를 한다. 이때 왕고모부 내외는 허수아비놀이를 하고, 고모 내외는 큰머슴놀이를 한다. 또한 새신랑을 소로 분장시켜 논갈이놀이를 하기도 한다. 헌신랑다루기에 이어 벌어지는 것이 장작윷놀이다. 장작윷은 한 가락의 길이가 50㎝이며, 둘레가 20㎝이다. 윷놀이는 한 사람이 네 짝을 모아 던지지 않고 네 명씩 편을 짜서 각기 윷가락 하나씩을 쥐고 동시에 던진다. 보름달이 떠오를 즈음에 돌다리를 밟는다. 나이만큼 돌다리를 오고가면, 그 해에는 다리가 튼튼해지고 병이 나지 않는다고 한다. 다리 위를 오락가락하면서 다리를 한 번 건널 때마다 팥알을 하나씩 물에 던지며 "내 다리 쇠 다리 되어 주소." 하고 빈다. 이 마을에는 큰 다리가 없기 때문에 마을 앞 작은 개천의 징검다리를 건너는 놀이를 한다.

세 번째 마당은 뒤풀이 마당으로 달맞이, 달집태우기, 콩 볶기, 판굿으로 구성되어 있다. 달맞이는 마을 사람들이 모두 앞들에 미리 만들어 둔 달집에 모여 〈쾌지나칭칭나네〉 노래를 부르며 한 해 풍년을 기원하면서 춤판을 벌이고 달이 뜨기를 기다린다. 이어서 달이 뜨면 달집을 태워 모든 액을 불사른다. 달집에 불을 붙이는 사람은 그 해 혼인한 부부인데, 이는 득남得男을 기원하는 뜻이다. 달집태우기를 할 때, 신랑 신부가 혼례복을 입고 교배상交拜床을 차려 놓은 후에 달집에 불을 지른다. 지금은 그해 특별한 소원 성취를 원하는 사람이 달집을 사서 불을 지른다. 지난해에 신수가 사나웠던 사람들은 자기 옷가지를 달집에 매달아 태우기도 한다. 다음으로 콩 볶기이다. 부녀자들은 다리미에 콩을 담아 와서 달집불에 볶아 나누어 먹음으로써 액을 물리치고 복을 빈다. 끝으로 달이 제법 떠오르면 판굿놀이를 한다. 풍물 가락에 맞춰 노래와 춤으로 마을 사람들이 하나가 되어 화동의 한마당을 펼치면서 정월대보름 축제의 끝을 맺는다.

특징 및 의의 밀양 법흥 상원놀이는 온 마을 사람들이 당산나무 앞 넓은 마당에 모여 마을과 집집의 평안과 풍년을 기원하는 놀이로 농촌마을의 정월대보름 민속신앙과 민속놀이가 어우러져 있다. 오래된 당산나무와 신북, 찬못샘이 마을을 지키고 있고, 조상단지와 지신밟기, 달맞이와 달집태우기도 행해지고 있다. 급격히 변해가는 농촌 환경에서도 민속신앙과 민속놀이가 여전히 남아 있어서 그 가치가 크다.

참고문헌 東國歲時記, 경남의 무형문화재(이균옥, 경상남도·경남발전연구원·국립민속박물관, 2013), 밀양법흥상원놀이(한양명, 한국세시풍속사전, 국립민속박물관, 2010), 밀양아랑제사십년사 별책부록(밀양아랑제집전위원회, 1999), 향토의 민속문화(강용권, 동아대학교 석당전통문화연구원, 1996).

필자 추현태(秋鉉泰)

밀양 용호놀이

정의 경상남도 밀양 무안에서 해마다 정월 보름날 놀았던 용과 호랑이의 상박 놀이.

개관 밀양 용호놀이는 경남 밀양 무안면 무안리에서 행해 오던 민속놀이이다. 이 놀이는 오랜 역사를 가지고 전래되어 오다가 일제강점기 때 중단이 되었다. 그 후 1960년대에 와서 차츰 우리 전통문화에 대한 관심이 높아져 갈 때, 현지 주민들의 노력으로 이 놀이를 재현하게 되었다. 무안은 원래 수안水安으로 부르다가 1922년부터 무안武安으로 바뀌 부르게 되었다. 이곳은 역원과 사창·시장이 있었으며, 창녕·청도·창원 등지로 통하는 교통과 교역의 중심지였다. 따라서 옛날부터 농산물의 집산지였고, 사람의 왕래가 빈번했다. 이러한 입지 환경에서 일찍부터 민중의 대동놀이였던 줄당기기, 용호놀이 등을 놀아 왔던 곳이다.

용호놀이의 원형은 줄당기기에서 출발했다는 것이 일반적인 견해이다. 용호놀이는 조선 전기부터 놀아 왔다고 전해지고 있으나, 역사적인 기록이 없기 때문에 고증할 방법은 없다. 용호놀이는 짚으로 용과 호랑이를 상징하는 큰 줄을 만들어 서로 상박하는 놀이인데, 이는 이곳의 진산이 서쪽은 백호 모양, 동쪽은 청룡 모양으로 앉아 있기 때문에 이를 상징화하여 놀게 된 것이 그 유래라 한다. 이 놀이는 처음에 양쪽 대장이 줄머리에 타고 서로 부닥쳐서 승부를 내거나, 대장끼리 접전하여 떨어뜨리거나, 양쪽 줄 위에 호랑이와 청룡을 각각 만들어 태우고 이를 먼저 빼앗는 쪽이 이기는 것으로 겨루었는데, 모두 너무 격렬하게 싸워서 부상자가 속출하게 되었다. 이를 지양하기 위해 청룡 줄에는 여의주로 분장한 소년이 타고, 백호 줄에는 금양金羊으로 분장한 소년이 타서 양쪽 줄이 접전할 때 이들이 상대방의 기를 빼앗는 것으로 싸움을 약화시켰다.

내용 용호놀이는 용龍과 호虎의 상징적인 싸움이다. 전해오는 풍수 사상에 의하면 명당은 사람이 양팔을 벌여 감싸듯 보한다고 여겼는데, 명당 둘레를 감싼 동쪽 산줄기를 좌청룡이라 하고, 서쪽 산줄기를 우백호라 한다. 산줄기를 신령한 동물인 청룡과 백호로 상정한 것이다. 이러한 사상을 바탕으로 하여 무안의 용호놀이를 청룡과 백호의 싸움으로 설정해 놓고, 짚으로 큰 줄을 만들어 동쪽을 청룡 줄, 서쪽을 백호 줄로 명명했다. 여러 가지 방법으로 승부 짓기를 해오다가 지금은 동부의 청룡 줄에는 대장과 용이 가장 갖고 싶어 하는 여의주를 태우고, 서부의 백호 줄에는 대장과 호랑이의 먹이가 되는 금양을 태워서 서로 공격한다. 대장은 큰 칼을 빼들고 군사들을 독려하고, 접전할 때는 상대방 대장과 칼싸움을 벌인다.

용호놀이를 할 때 옛날에는 줄당기기에 쓰는 큰 줄을 이용했으나, 요즘에는 아예 용호놀이에 쓰는 머리가 큼직한 대형 줄을 따로 만들어 이를 이용하고 있다. 이 줄은 머리 쪽의 원형의 고가 앞쪽으로 향하여 비스듬히 세워져 있어 접전할 때 양편 줄이 부닥쳐서 공중으로 치솟아 오르도록 만들어져 있다. 줄당기기 줄은 따로 만들어져 있는데, 길이가 약 100*m* 정도 되는 큰 줄로서 보통 한 줄에 약 100명의 인원이 붙어서 둘러메고 다닌다. 줄이 나갈 때는 농악대와 응원하는 마을 사람들이 양편으로 에워싸고 춤을 추며 따른다.

용호놀이는 음력 정월 보름날 무안마을 앞의 넓은 논벌에서 놀았다. 용호놀이를 연행할 때 독자적으로 용호놀이만 노는 것이 아니라 용호놀이의 전후에 앞놀이와 뒷놀이를 연결하여 놀았다. 옛날에는 앞놀이를 14일에, 뒷놀이를 16일에 놀았다 한다. 앞놀이로는 길놀이와 지신밟기를 놀았고, 뒷놀이로는 줄당기기와 판굿놀이 등을 놀았는데, 요즘은 모두 정월 보름날 모아서 함께 놀고 있다.

용호놀이는 모두 여섯 마당으로 구성되어 있다. 앞마당(전과장), 놀림 마당(농과장), 부름 마당(호과장), 비는 마당(고천과장), 싸움 마당(전과장), 뒷 마당(화동과장)이 그것이다.

앞마당에서는 동편과 서편이 각각 자기 진영을 정하고 동편에서는 청룡기를 세우고, 서편에서는 백호기를 세운다. 이것이 자기 진영의 표시이다. 기의 앞에는 각각 청룡 줄과 백호 줄이 대기를 한다. 대장과 중장, 소장이 앞에 나와 결전의 자세로 군사들의 사기를 북돋우며 지휘를 한다. 풍물이 질탕하게 흐르고, 한쪽에는 막걸리 독이 준비되어 있다. 풍물패도 마시고, 군사들도 한 잔씩 마신다. 얼큰한 기분이 되어야 더욱 신나게 싸움을 펼친다.

놀림 마당에서는 한쪽 편이 다른 쪽 편 가까이 가서 놀리는 말을 퍼부어 약을 올린다. 말하자면 너희는 약자이니 싸움에 이길 수 없다고 무시하는 것이다. 풍물패를 앞세우고 상대편 진지에 가서 야유와 욕설을 퍼붓는다. 이때 풍물은 최고로 고조된다. 이렇게 하여 상대방의 기를 꺾어 놓고 돌아오면 이번에는 저쪽 편에서 가만히 있지 않는다. 저쪽 편에서도 꼭 같은 행위로 도전을 한다. 이러한 놀림의 도전이 몇 차례 오가게 된다.

부름 마당은 싸울 자 있으면 나오라고 불러내는 것이다. 이야말로 정식으로 도전하는 행위이다. 한쪽 편이 상대방 편으로 가서 "힘 센 장수 있으면 나오시오. 한 번 붙자." 그러다가 미처 나오지 않으면, "겁에 질려 못 나오지. 추위 탔구나!" 하고 막말을 한다.

비는 마당에서는 이제 양 진영에서는 약간의 여유를 가지고 전열을 가다듬는다. 그리고 대장이 줄 앞에 서서 간단한 음식과 술을 부어 놓고 제사를 올린다. 이제 곧 결전에 들어가니 하늘이 돌보시어 꼭 이기게 해 달라고 고천제를 올리는 것이다.

싸움 마당에서는 본격적인 싸움을 벌이게 된다. 이제 바야흐로 전운이 감돈다. 양편 군사들은 줄을 메고 상대방을 향하여 돌진한다. 옛날에는 줄 위에 대장·중장·소장이 탔으나, 요즘에는 대장과 여의주 혹은 금양만 탄다. 그야말로 용호상박전이 벌어지는 것이다. 줄이 부닥치면 양쪽 대장은 장검을 빼어 들고 칼싸움을 벌인다. 그새 금양과 여의주가 상대방의 기를 먼저 빼앗아 오려고 날쌔게 설친다.

뒷 마당은 놀이의 마무리를 짓는 단계이다. 승패가 결정 나면 진 편은 놀이마당에 주저앉아 짚신을 벗어 들고 땅바닥을 치면서 눈물로 억울하다는 시늉을 한다. 그러다가 일어나서 다 함께 화동하여 풍물 소리에 맞추어 춤을 추며 즐겁게 논다. 이때에는 마을 사람들이나 관중들도 함께 모여서 춤추고 논다. 인생사 어려움을 잊은 채 즐거움을 만끽하며 순간을 즐긴다. 이러한 놀이를 통하여 농민들은 마을의 태평과 풍농을 기원하며 새로운 활력소를 충전하는 것이다.

용호놀이가 끝났다고 모든 놀이가 다 끝나는 것은 아니었다. 옛날에는 16일에 줄당기기를 하고, 판굿놀이를 한판 벌인 다음 모든 보름 놀이를 끝냈다.

특징 및 의의 경남 밀양의 무안은 오래된 산간벽지 마을이어서 그런지 옛날부터 내려오는 조상 전래의 고유한 민속놀이를 지금까지 보유하고 있는 고장이다. 정월대보름에 다른 여러 곳에서도 행하는 줄당기기를 하면서도 또 다른 놀이인 용호놀이를 벌이고 있는 것이다. 영

산에서는 쇠머리대기를 하고, 안동에서는 차전놀이를 하지만 무안에서는 용과 호의 싸움인 용호놀이를 벌였다. 쇠머리대기는 소와 소의 싸움을 형상화 했고, 차전놀이는 수레와 수레가 서로 밀치는 싸움을 보여주는 것이지만, 용호놀이에서는 청룡과 백호의 싸움을 보여준다. 무안의 산세는 동편의 진등산과 서편의 질부산이 병풍처럼 마을을 둘러싸고 있어 풍수 사상에서 말하는 좌청룡 우백호를 이루고 있다. 우리나라 전역에서 용과 호의 싸움을 벌이는 민속놀이는 이곳 한 군데밖에 없다.

용호놀이는 대단히 상무적이어서 마치 군대가 전쟁을 치르는 것처럼 격렬하게 전개되기 때문에 보는 이들도 전율을 느낀다. 줄 위의 대장은 장검을 빼들고 군사들을 지휘하는데 전진의 속도, 줄을 공중으로 떠받치게 하는 것, 힘차게 나아가 상대와 충돌하게 하는 것 등을 몸짓과 칼짓으로 알린다. 접전을 할 때에는 줄에 탄 대장들이 위험을 무릅쓰고 몸싸움을 하기 때문에 다치거나 낙하하는 경우도 많았다 한다. 놀이 때에는 맹렬히 싸우지만 싸움이 끝나면 적대감을 씻고 모두가 한마당이 되어 화동하여 논다. 무안 사람들은 이러한 민속놀이를 치르면서 마을 사람들끼리의 화합을 다져 왔으며, 이제 새로 시작될 농사를 위한 새로운 힘을 비축하는 계기로 삼았다. 이러한 의미에서 용호놀이는 과거 즐길 거리가 없던 시절에 즐거운 마을 축제이기도 했지만, 농사의 준비를 기약하는 생산적인 행사가 되기도 했다.

참고문헌 무안 용호놀이 연구(배도식, 한국민속학16, 한국민속학회, 1983), 한국민속의 현장(배도식, 집문당, 1993), 한국세시풍속사전-정월(국립민속박물관, 2004).

필자 배도식裵桃植

바둑

정의 가로 세로 19줄이 그려진 나무판에 두 사람이 검은 돌과 흰 돌을 번갈아 놓으며 마지막에 집이 많은 사람이 이기는 놀이.

내용 바둑은 원기圍碁 또는 혁기奕棋라고도 하는데, 중국에서 전래되어 이미 고구려에서 상류층의 놀이로 자리잡았다. 중국에서 상고시대 요순 임금이 자식에게 바둑을 가르쳤다는 점에서 매우 오랜 역사를 지니며, 후한 때의 바둑판도 발굴되었다. 『구당서舊唐書』를 보면 고구려인들은 투호와 함께 바둑을 좋아했다는 기록이 나온다. 『삼국사기三國史記』를 보면 고구려의 장수왕은 승려 도림道琳이 바둑 실력이 뛰어난 점을 이용해 백제의 개로왕에게 접근시켜 전쟁에서 승리하기도 했다. 바둑은 신라에도 널리 퍼졌다. 신충信忠은 효성왕이 왕위에 오르기 전에 그와 같이 바둑을 두며 후일의 중용을 약속받았다. 그러나 왕위에 오른 후에 부르지 않자, 원망의 노래를 지어 잣나무에 붙이니 나무가 시들었다. 효성왕이 이를 듣고 자신의 잘못을 뉘우치고 신충을 불러 중용했다는 일화가 있다. 당시 신라인들의 뛰어난 바둑 실력은 중국 당나라에까지 소문이 퍼졌다.



바둑두고 | 기산풍속도 | 숭실대학교 기독교박물관

고려시대에도 바둑은 상류층의 두뇌 개발을 위한 놀이로 전승되었다. 『고려사高麗史』를 보면 최승로崔承老는 상소문을 통해 경종이 동궁 시절에 여색에 빠지고, 향악鄕樂을 즐겼으며 바둑, 장기博奕를 종일 둔다면서 문제를 제기하고 있다. 바둑은 고려의 신하 및 장수들도 즐겼다. 『고려사』에 보면 거란 침입 때에 장수 강조康兆는 바둑에 열중하다가 목숨을 잃었다. 부하가 적의 급습을 알렸으나 멈칫거리다가 사로잡히게 되며, 거란의 회유를 거부하여 결국 죽게 되었다. 한편 고려의 바둑 실력이 중국에 알려져 13세기 중엽 고려 신하 곽희빈과 조정통이 원나라 황제의 부름을 받아 바둑 원정을 간 적도 있다. 당시 고려에서는 바둑 잘 두는 이를 오늘날처럼 국수라고 불렀다.

조선시대 『두시언해杜詩諺解』(1481)와 『박통사언해朴通史諺解』(1677)에는 한글로 '바독[碁]'이라 표기되어 있다. 따라서 바둑이란 말은 순수한 우리말로 매우 오래되었음을 알 수 있다. 세조는 바둑을 좋아해서 친히 오행위기법五行圍棋法을 만들어 해설을 붙였고, 조선 말 이규경은 『오주연문장전산고五洲衍文長箋散稿』에서 위기변증설圍碁辨證說을 통해 고증학적인 방법으로 바둑의 원리를 해설하고 있다. 이것은 『혁기론奕棋論』과 마찬가지로 바둑에 대한 체계적 접근과 비판이 담겨 있다. 조선 후기의 풍속화가인 김홍도는 부친상을 치르고도 장기, 씨름, 바둑에 몰입하여 조정에서 문제가 된 적이 있었다. 그리고 『어우야담於于野談』을 보면 왕족인 서천령이 장기를 좋아하여 스스로 최고수임을 뽐내다가 평범한 촌로에게 참패를 당해 큰 망신을 당했다는 일화도 있다.

기산 김준근이 개화기에 그린 〈기산풍속도〉의 바둑 그림은 독일 함부르크민속학박물관과 러시아 모스크바동양박물관에 소장되어 있다. 독일의 그림에는 정자관을 쓴 양반이 흑을, 갓을 쓴 양반이 백을 쥐고 있다. 주위에 갓과 유건을 쓴 세 사람이 곁에 앉거나 서서 구경하며, 이들의 옆에는 술상이 보인다. 서로 술을 마시며 여흥으로 바둑을 둔 것으로 보인다. 한편 정자관을 쓴 양반 옆에는 찻잔이 놓여 있다. 바둑판은 다리 부분이 화려한 문양이 새겨진 고급품이며, 바둑통은 양쪽 모두 붉은색으로 되어 있다. 조선시대의 바둑은 대체로 비교적 여유로운 양반 사대부 계층의 남성들이 즐겼던 놀이로, 고도로 두뇌를 사용하는 상류층 놀이였음을 알 수 있다. 한편 개화파의 주역인 김옥균도 당구, 바둑 등의 잡기에 매우 능했다고 전해진다.



바둑(사진엽서) | 일제강점기 | 국립민속박물관

바둑의 놀이 방법은 가로 세로 19줄이 그려진 나무판에 두 사람이 검은 돌과 흰 돌을 잡고 번갈아 놓으며 집이 많은 사람이 이기는 형태이다. 집은 최소 두 집이 나야 살 수 있으며, 누구의 집도 아닌 것은 공배라 한다. 그리고 패와 빅 등이 있어 승부를 더욱 박진감 있게 한다. 승부는 마지막 공배를 다 메우고 집수를 세서 승패를 따지지만, 중간에 승부가 기울면 한쪽에서 돌을 던지는 경우도 있다. 바둑은 현재 한국·중국·일본 삼국에서는 프로화되어 있으며, 일반인들의 여가 놀이 문화로도 널리 전승되고 있다.

특징 및 의의 바둑은 상류층의 두뇌 개발에 뛰어난 놀이 형태로 일찍이 중국을 거쳐 삼국시대에 이미 유입되어 널리 퍼졌다. 근래까지 정신 수양을 위한 기도棋道로 인식되고 있으며, 프로화되어 전문 기사가 배출되고 있으며, 아시안게임 등에 채택되어 전통적 놀이 중에 전승이 활발한 분야이다.

참고문헌 高麗史, 舊唐書, 杜詩諺解, 朴通史諺解, 北史, 周書, 三國史記, 三國遺事, 隋書, 五洲衍文長箋散稿, 朝鮮王朝實錄, 增補文獻備考, 奕碁論, 기산풍속도(김준근, 19세기 말, 독일 함부르크민족학박물관·독일 동베를린박물관·덴마크 코펜하겐박물관, 러시아 국립모스크바동양박물관), 기보(최남선, 조선광문회, 1913), 놀이와 풍속의 사회사(이이화, 한길사, 2001), 바둑(김광언, 동아시아의 놀이, 민속원, 2004), 한국민속놀이의 연구(최상수, 성문각, 1985).

필자 정형호(鄭亨鎬)

바람개비놀이

정의 대나무를 얇게 깎거나 종이를 접어 날개를 만든 후 손잡이 자루에 꽂아 만든 아이들 놀잇감, 혹은 그것을 가지고 노는 놀이.

내용 바람개비는 '팔랑개비'라고도 하고 돌아간다는 뜻으로 '도르라기'라고도 한다. 바람은 비와 관계되고, 비는 곧 농사와 관계되기에 예로부터 사람들은 바람에

각별한 관심을 가졌다. 특히 바닷가 사람들은 '영등할미'라는 바람을 관장하는 신을 따로 모실 정도였다. 뿐만 아니라 바람에도 하늬바람, 높새바람, 샛바람 등 다양한 이름을 붙여 민감하게 살폈다. 바람개비에 관한 기록은 『세조실록世祖實錄』과 『동국세시기東國歲時記』에서 찾아볼 수 있다.

> 우리나라에서는 오래전부터 정월대보름을 앞두고 새해 풍작을 기원하여 벼, 기장, 조, 보리, 콩 등 오곡의 이삭을 볏짚 주저리와 함께 긴 장대에 매달아 마구간 옆이나 대문간 앞에 세웠고, 이때 이삭 밑의 장대에는 바람개비를 만들어 달았는데 이를 보름 벼가리라 한다.
> -세조실록

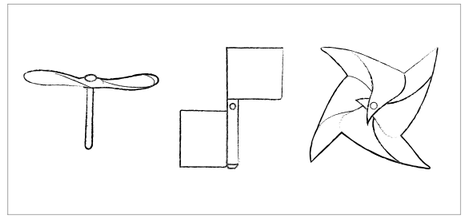
> 아이들이 정월대보름이 지나면 연 띄우기를 그만두고 오색 종이에 풀칠을 하여 대나무 가지의 양 끝에 붙이고 자루 끝에 구멍을 뚫고 연결하여 빙빙 돌도록 만든다. 그것을 '회회아回回兒'라 하며 또는 바람개비라고도 한다.
> -동국세시기

처음에는 풍년을 기원하는 주술적 의미로 시작되었다가 후에 아이들의 놀이감이 된 것이다. 이덕무는 『사소절士小節』에서 '팔랑개비[風車]도 금하고 있는데 놀이에 빠져 공부를 소홀히 하기 때문'이라 했다. 『성호사설星湖僿說』의 〈만물문萬物門〉에는 바람개비 만드는 방법이 자세히 나와 있는데, 닭의 깃털을 이용한 점만이 요즘과 다르다. 바람개비는 아주 오래전부터 만들어 왔기에 만드는 방법, 재료 및 쓰임이 다양하다.

먼저 나무나 대나무로 만드는 방법은 길쭉하고 납작하게 깎는데 바람을 받는 면인 한쪽 날개는 오른쪽으로 비스듬히 깎고, 다른 쪽 날개는 왼쪽으로 비스듬히 깎는다. 그리고 중간에 구멍을 뚫고 축을 꽂아서 돌린다.

두 번째는 나무 막대기의 중간에 축을 꽂을 수 있게 구멍을 뚫고 양쪽 날개를 가늘게 다듬어서 한쪽에는 왼편에 반대편 날개에는 오른쪽에는 네모 모양의 종이를 바른 다음 마찬가지로 가운데 구멍에 축을 박아서 돌린다.

세 번째는 종이를 접어서 만드는 방법이다. 정사각형의 종이의 네 각을 중심 방향으로 절반이 좀 넘게 가



바람개비 종류

위로 자른다. 그런 다음 네 부분으로 나누어진 종이의 한쪽 방향의 끝을 중심점에 한데 모으고 중심에 축을 꿰면 완성된다.

이렇게 만든 바람개비를 높은 곳에 달아 놓으면 밑에서는 바람이 없는 것 같은데도 잘 돌아간다. 그래서 주술적 의미의 바람개비는 장대에 매달아 되도록 위쪽에 달아 둔다. 아이들에겐 놀잇감으로 손에 쥐고 앞으로 힘껏 내달리며 바람을 받아 돌아간다. 또 바람개비의 한 축에 노끈을 감았다가 그 노끈을 빠르게 풀어서 날아오르게 하기도 한다.

특징 및 의의 눈에 보이지 않는 바람이 특정한 사물에 의해 그 실체를 드러낸다. 바람개비가 그것이다. 관개시설이 부족했던 옛날에는 비의 여부에 따라 농사의 풍흉이 결정되었다. 옛 사람은 바람이 비를 가져다 준다고 여겨 지붕 위에 바람개비를 매달아 풍년을 기원했고 배에서는 바람의 속도며 방향을 알기 위해 바람개비를 달았다. 주위에서 쉽게 구할 수 있는 재료로 만들 수 있기에 이후 아이들의 놀잇감이 되었다. 바람개비는 동남아시아를 비롯하여 세계 보편적인 놀잇감이기도 하다.

참고문헌 사소절(이덕무 저, 김종권 역, 명문당, 1993), 우리나라 민속놀이(심우성, 동문선, 1996), 전래놀이 101가지(이상호, 사계절, 1999), 조선의 민속놀이(도유호 외, 푸른숲, 1988), 한국의 전통놀이(사단법인 삼동청소년회, 삼동윤리, 1997), 한국고전번역원(itkc.or.kr).

필자 이상호(李相昊)

바위절마을 호상놀이

정의 서울특별시 강동구 암사동 바위절마을에 전승되는 상여놀이.

내용 바위절마을 호상놀이는 출상 전날 밤 선소리꾼과 상여꾼들이 빈 상여를 메고 상엿소리를 부르며 노는 놀이이다. 이 놀이는 현재의 서울시 강동구 암사동이 1963년 서울시에 편입되기 전까지 세거하던 문씨文氏 문중을 중심으로 전승되어 오다가 도시화에 따른 개발로 단절된 것을 1990년에 복원한 것이고, 1996년에 서울특별시 무형문화재 제10호로 지정되었다. 이종천李鍾天, 이재경李載慶이 보유자로 지정되어 있다. 1990년 제주도에서 열린 제31회 전국민속예술경연대회에서 장려상을 수상했고, 1994년 강원도 춘천에서 열린 제35회 전국민속예술경연대회에서 공로상을 수상했다. 이 놀이를 '쌍상여 호상놀이'라 부르는 것은 문씨 집안의 부부가 잇달아 죽어서 두 채의 부부 상여로 출상하게 된 내력 때문이다.

호상놀이는 아무 때나 노는 것이 아니라 복을 누리고 오래 산 사람의 상사喪事일 경우에만 한다. '죽음'이라는 특별 상황에 처한 상제喪制를 위로하고, 상여를 멜 상여꾼들의 소리와 발을 맞추는 등 협업協業을 다지는 실제적인 기능을 한다. 북·장구·꽹과리를 치며 상여꾼이 빈 상여를 타고 우는 시늉에서부터 상제 시늉, 제사 지내는 시늉 등 익살스러운 몸짓과 재담을 곁들인 놀이가 이어진다.

호상놀이는 다른 지역에서도 전승되고 있는데, 지방마다 표현과 놀이 방법이 다르고 이름도 제각각이다. 전라도에서는 대울림·산달애라고 하고, 경상도에서는 빈 상여놀이라 한다. 충청도에서는 호상놀이·상여흐르기·재떨이라 한다.

바위절마을 호상놀이는 출상·상여놀이·노제路祭·징검다리 건너기·외나무다리 건너기·산비탈 타기·산역행으로 구성되어 있다. 실제로 상여를 낼 때 있음직한 노정路程을 두루 흉내 내며 논다. 요령잡이인 선소리꾼은 상여 앞에 서서 요령을 흔들며 소리를 메기면서 상여를 이끌고, 네 줄로 선 36명의 상여꾼이 상여를 메고 가면서 소리를 받는 형태이다.

놀이의 개략은 다음과 같다. 망인亡人의 관을 상여에 옮겨 싣고 발인제를 지낸다. 선소리꾼이 요령을 흔들면서 "곤방네~"를 세 번 부르면 상두꾼들이 "네~"하고 대답하며 상여를 들어 어깨에 멘다. "어러기넘차" 소리를 몇 차례 부르며 발을 맞춘 뒤 선소리꾼이 〈마모



노제



호상놀이



외나무다리 건너기



징검다리 건너기

바위절마을 호상놀이 | 서울 강동구 | 2015 | 국립민속박물관

소리〉를 내면 상주, 복재기[服人]들은 절을 세 번 한다. 상여도 앞쪽을 숙이며 하직 인사를 한다.

요령잡이가 상여 앞에 올라서서 상여를 이끈다. 상여놀이의 대열은 악시–방상시–명정–만장–지전–공포–불삽–지초연–혼백–상여–운삽–상주–복재기–조객 순이다. 마을 어귀를 나가기 전에 쌍상여가 마주 보며 서로 밀고 당기며 맴돌기도 하면서 상여어루기를 하는데, 〈방아타령〉을 부른다. 상여는 평소 망인이 잘 다녔던 곳이나 자기 소유 전답을 지날 때 잠시 쉬기도 하는데, 이때 노제路祭를 지내고 조문을 하지 못한 조객弔客들은 문상을 한다.

징검다리와 외나무다리를 건널 때는 4열의 상두꾼 중 바깥쪽의 2열은 대열에서 빠져 나가고 안쪽의 2열만 상여를 메고 건넌다. 상여와 발은 중심에 두고 몸을 바깥으로 곧게 기울이기 때문에 2열의 상두꾼이 V자형을 이루게 된다.

산비탈을 탈 때는 4열로 가되 높은 쪽에서는 상두꾼 2열이 몸을 숙이고 낮은 쪽에서는 다른 2열이 상여를 높이 치켜들어 균형을 맞춘다. 이와 같은 여러 가지 형태의 행상 모습을 보여 주며, 장지에 도착하여 하관과 동시에 달구질을 한다. 달구질은 6인이 2회 다지고, 벌달구질은 10~15인이 3회를 다진다. 이때 선소리꾼은 북을 치면서 소리를 메기고, 달구질꾼은 긴 달굿대를 쥐고 나비 놀듯 허리를 굽놀리면서 소리를 받는다. 이처럼 바위절마을 호상놀이는 발인에서 성분成墳에 이르는 전 과정을 놀이로 연출한다.

특징 및 의의 바위절마을 호상놀이는 가정 형편이 넉넉하고 유복한 환경에서 장수長壽하다가 사망한 복 있는 사람의 장례 때, 출상出喪 전날 마을 사람들이 상가에 모여 빈 상여를 메고는 선소리꾼과 상여꾼이 상엿소리를 주고받으며 발을 맞추어 보고 인근 마을 사람들 집을 돌면서 걸립을 하기도 하는 장례놀이이다. 상여를 메기 전에 부르는 〈요령잡기소리〉와 집을 떠나면서 부르는 〈향도가〉 등과 같은 이 지역 특유의 선소리가 있다. 〈향도가〉는 망인을 위로하고 생전의 업적과 덕망을 기리는 내용이다. 그리고 봉분을 만들 때 땅을 다지면서 부르는 〈방아타령〉과 〈달구질매김노래〉 등은 이 지역에서만 찾아볼 수 있는 독특한 것이다.

참고문헌 강동구지(강동구, 2002), 광주군지(광주군, 1990), 바위절마을호상놀이소리(한국민속문학사전–민요, 국립민속박물관, 2013), 서울시 무형문화재지정조사보고서(서울특별시, 2003), 서울의 문화재(서울특별시사편찬위원회, 2003).

필자 장장식(張長植)

박시놀이

정의 경상북도 군위軍威와 의성義城 지역에 전승되는 정월대보름의 민속놀이.

내용 정월대보름 전후 3일에 걸쳐 청장년들이 동서 양편으로 나뉘어 서로 겨루는 놀이이다. 여러 명이 팔짱을 끼고 일렬로 늘어서 어깨로 상대편을 밀어붙여 어느 한 편이 먼저 상대편을 뚫고 나가면 이기게 된다. 군위에서는 동·서부의 경계선인 지당목에서, 의성에서는 무지개다리 위에서 싸움을 벌인다. 박시는 "머리나 팔짱으로 박치기한다."라는 '박이'의 뜻이다. 정월 초 아이들이 동서로 편을 갈라서 하는 애기박시를 2~3일에 걸쳐 놀고 나서 어른들의 박시놀이가 시작된다. 어른박시는 주로 작은 보름날인 정월 14일에 시작되어 17일까지 벌어지는데 이때는 마을 풍물패도 동원되어 흥을 돋운다.

이 놀이는 마을 장정들이 동서로 편을 갈라 한쪽에서는 적의 침투로부터 마을의 골목을 수비하기 위해 서로 팔짱을 낀 채 서 있고, 다른 한쪽에서는 농악기를 치는 등 상대편을 교란시켜 적진을 뚫고 나가는 싸움이다. 골목길을 여러 장정이 둘러싸서 벽을 치고 완강하게 수비하기 때문에 매우 격렬한 운동이 된다. 수비하는 쪽은 절대로 흩어져서는 안 되므로 팔짱을 꽉 끼고 서로 부딪쳐 많은 부상을 당하거나 사람이 공중에 뜨기도 한다. 상대편을 돌파해서 이기게 되면 〈쾌지나칭칭나네〉를 부르면서 흥을 돋우며 밤새도록 동네를 누비고 다닌다.

이런 싸움을 골목박시라고도 부르며, 그 후 감정이 격해져 길에서 만나 패싸움을 벌이는 것을 난방박시라 한다. 속설로는 이긴 쪽에 풍년이 든다는 점풍 의례의 하나로 전해진다. 팔짱을 끼고 상대를 밀어 승부를 내는 장사壯士를 군위에서는 박시, 의성에서는 박수라고 한다. 박시놀이 이외에 선두에 서서 적을 밀어 공격하는 놀이는 안동 차전놀이(동채싸움)·의성 가마싸움 등이 있는데, 이 놀이들에서 승부를 내는 장사를 가리켜 머리꾼이라 한다. 이들은 팔짱을 끼고 어깨로 적을 밀어 젖혀서 승부를 내는데, 이들을 한자로 박수搏手라 하기도 한다.

박시놀이는 경북 군위 군위읍 동부리와 서부리의 청장년들이 이 두 마을의 중간에 있는 관로官路를 경계로 하여 겨룬다. 대개 정월 초이틀부터 초이레까지는 소년들이 패를 짜서 애기박시를 놀고, 이를 계기로 청장년의 박시놀이가 시작된다. 어른박시는 정월 열 나흗날부터 열이레까지 겨루는데, 밤 9시경부터 새벽 2시경까지 달빛 아래 겨루게 된다. 동·서부 각 120명 정도가 동원되며, 18~19세부터 50세 가까이의 완력에 자신 있는 자면 다 참가한다. 이 겨루기는 1944년에 마지막으로 놀고, 1984년 군민 축제 때 재현되었으며 그 후 두세 차례 실연한 바 있다.

정월 열 나흗날 오전, 풍물꾼들이 농기를 앞세우고 마을을 돌아다니면서 청장년들을 소집하는데, 모인 장정들은 "동부리 골았네.", "서부리 골았네." 하며 전의를 돋운다. 이윽고 밤이 되어 서부의 장정들이 골목의 진지를 빽빽이 막아서 태세를 갖춘다. 대체로 간단한 복장에 명주 수건으로 상투를 동여매며, 웃옷을 벗고 싸우는 자도 나온다. 10*m* 가량 뒤쪽에서 풍물꾼들이 풍물을 울려 사기를 돋운다. 동부의 장정들이 밀고 들어와 서부진을 교란하여 길을 열고 관통해 나가면 승리한다. 공격하는 방법은 담에 붙어서 적진을 파고들거나 서로 밀다가 틈이 생기면 그곳으로 파고드는 등 다양하다. 적진이 뚫리면 풍물꾼까지 통과해야 승리하게 된다. 패한 쪽은 30*m* 가량 뒤쪽에 제2방어진을 구축하기도 한다. 이 겨루기의 후유증으로 동·서부 장정이 진작로(현 대구·안동 간 국도)에서 만나면 치고 싸우는 난장판이 벌어지기도 하니 이를 '난장박시'라고 한다. 매년 거행되었고, 이긴 편에 풍년이 들고, 진 편에 흉년이 든다는 속신이 있다. 완력이 센 자를 박시라 하며 보통 25~26세의 청년이 중심이 되는데 120명의 장정 중 박시가 50~60명이나 되었다고 한다.

특징 및 의의 이 놀이는 진취적이고 격렬한 남성적 의전擬戰이다. 농촌사회에서 상원일上元日을 비롯한 주기적 생산 의식의 시기에 열리는 우리나라의 각종 점세적占歲的 의전들이 모두 상원의 달빛 아래에서 행해진다. 이때 동·서부로 나누어지는 양패는 선善과 악惡, 밝음과 어둠, 열림과 닫힘, 여름과 겨울, 풍豊과 흉凶의 대결을 상징한다. 이것이 특히 전통적 예축 의례와 깊은 연관이 있다고 생각할 때, 박시놀이도 그러한 세시의 맥락에 놓여 있다.

참고문헌 우리고장의 민속(경상북도, 1978).

필자 조정현(曺鼎鉉)

방아깨비놀이

정의 풀밭에서 방아깨비를 잡아 두 발을 쥐고 위아래로 뛰는 모습을 보고 즐기는 놀이.

내용 호기심 많은 아이들에게 움직이는 곤충은 좋은 놀잇감이다. 각기 다른 특성을 가진 곤충을 잡아 여러 노래를 부르며 가지고 놀았다. 김소운이 1933년 발행한 『조선구전민요집』에는 나비·잠자리·개똥벌레·거미·달팽이·딱정벌레·땅강아지 등 여러 곤충에 관한 노래가 채록되었다. 유난히 큰 방아깨비는 아이들 눈에 띄는 대로 잡혀 놀잇감이 된 것은 당연하다. 방아깨비는 메뚜기의 일종으로 수컷보다 암컷이 더 크고 뒷다리가 튼튼하다. 충남 청양이나 논산에서는 땅개비라고도 하는데 뒷다리를 잡으면 마치 디딜방아처럼 위아래로 뛴다. 이 모습이 마치 방아 찧는 것 같아 노래를 부르며 이를 보고 즐긴다. 혼자서도 하지만 여러 아이가 함께 누구의 것이 오래 찧는지 겨루기도 한다. 들판에 놀러 갔다가 또는 학교에서 돌아오는 길에 심심풀이로도 한다.

방아깨비가 마치 노래에 박자를 맞추듯이 뛰어 지방마다 다양한 노래가 전해지는데 대표적인 것 몇 가지를 소개하면 다음과 같다.

아침 방아 찧어라/ 저녁 방아 찧어라/ 콩콩 찧어라(여러 지역 공통)

땅개비야 땅개비야 아침거리 찧어라 저녁거리 찧어라
우리 아씨 흰 떡방아 네가 대신 찧어라
앞집 처녀 보리방아 네가 대신 찧어라

- 충청남도, 경기도

앞집 방아 딸깍딸깍/ 뒷집 방아 딸깍딸깍
찧어 내니 쌀이요/ 하여 내니 밥이요
먹고 나니 잠이요/ 누고 나니 똥이요
- 함경북도

춤춰라/ 춤춰라/ 하늘에/ 있는/ 어미한테/ 데려다 주마
춤추라/ 춤추라/ 너네/ 어멍신디/ 보내 줄게
- 제주도

여름철이 끝나는 초가을에 아이들이 강아지풀대에 방아깨비를 잡아 꿰어 화롯불이나 겨불에 구워 먹기도 했다. 방아깨비를 구우면 색이 빨갛게 되는데 날개와 다리를 떼고 몸통만 먹는다. 주전부리가 마땅치 않은 예전의 일이다.

특징 및 의의 예전 아이들은 메뚜기는 구워 먹고, 잠자리는 꼬리를 잘라 밀대를 꽂아 시집보내고, 풍뎅이는 목을 비튼 다음 거꾸로 뒤집어 놓고 마당 쓴다고 좋아라 했다. 한편으로 생명을 경시한다고 나무랄 것이고 또 다른 한편에서는 아이들 장난으로 가볍게 넘기기도 할 것이다. 지금은 이런 놀이를 하는 아이들은 별로 없지만 예전에는 위와 같은 놀이가 일상이었다. 요즘 살충제 남용으로 반딧불이가 사라진 것과 옛 어른들이 곡식을 좀먹는 벌레를 없애 달라고 지냈던 제사[蟲祭]에서 '종자는 죽이지 말아 달라'라고 한 기원했던 것을 비교하면 후자가 더 설득력 있는 것 같다.

참고문헌 금산의 민속놀이(강성복, 금산문화원, 1994), 논산의 민속(논산문화원, 1992), 청양지역 민속놀이에 관한 조사(이완주, 공주대학교 석사학위논문, 2001), 한국구전동요(김소운, 앞선 책, 1994), 한국의 전통놀이(사단법인 삼동청소년회, 삼동윤리, 1997).

필자 이상호(李相昊)

백중놀이

정의 전통적인 보름 명절의 하나인 백중을 기해서 벌어지는 일하는 사람들의 축제적 놀이.

내용 음력 7월 15일 백중은 백종百種, 중원中元, 망혼일亡魂日, 우란분절盂蘭盆節이라고도 한다. '백종'은 이 무렵에 과실과 소채蔬菜가 많이 나와 옛날에는 백 가지 곡식의 씨앗[種子]을 갖추어 놓았다 하여 유래된 명칭이다. '중원'은 도가道家의 말로, 도교에서는 천상天上의 선관仙官이 1년에 세 번 인간의 선악을 살피는 때를 '원元'이라 하였다. 1월 15일을 상원上元, 10월 15일을 하원下元, 7월 15일의 중원과 함께 삼원三元이라 하여 초제醮祭를 지내는 세시풍속이 있었다. '망혼일'은 망친亡親의 혼을 위로하기 위해서 술, 음식, 과일을 차려 놓고 천신薦新을 하는 데서 유래한 것이다. '우란분절'은 불교에서 우란분재盂蘭盆齋를 지내는 날을 중국에서 명절화한 것이다. 불가佛家에서는 불제자 목련目連이 그 어머니의 영혼을 구하기 위해 7월 15일에 오미백과五味百果를 공양했다는 고사에 따라 우란분회盂蘭盆會를 열어 공양을 하는 풍속이 있다.

중국에서는 양梁나라 무제 때 동태사東泰寺에서 처음으로 우란분재를 지냈다고 하며, 그 후 당나라 초기에 크게 성하다가 점차 민간 풍습으로 축소되었다. 오늘날 중국의 우란분절은 도교 행사와 습합된 것이다. 불교가 융성했던 신라나 고려 때에는 일반인까지 참여했으나 조선시대 이후로 사찰에서만 행해지고 민간에서는 소멸되었다. 신라 때에는 백중을 기해서 삼 삼기가 시작되었다. 도성 안의 부녀자를 두 파로 나누고 공주로 하여금 각 파를 이끌어 한 달 동안 삼을 삼아 8월 가윗날에 그 성적을 심사해서 진 편이 이긴 편에 한턱 내도록 하는 것이다. 백중 무렵이 되면 삼이 자라서 그 껍질을 베끼기에 알맞게 익은 때이므로 직조 작업을 권장하는 뜻에서 왕녀를 주축으로 하여 집단 작업인 두레 삼 삼기를 시작하게 된 것이다.

백중놀이는 연간 농작물 재배의 핵심적인 활동을 모두 마치고, 음력 7월 초·중순 무렵에 마을 단위로 날을 정하여 하루를 먹고 노는 세시풍속이다. 이를 풋구, 머슴날, 풋굿먹기, 꼼베기놀기 등으로 부르기도 한다. 마을의 우물을 치고 길을 닦는 등 공동 노동을 하며, 각 집에서 음식을 장만하여 마을에서 잔치를 벌인 뒤 모두 나누어 먹는다. 음력 7월 초에 일꾼들이 모여 백중놀이를 할 날짜를 정한다. 백중을 앞두고 미리 마을길 청소와 풀베기를 하고, 백중날이 되면 우선 마을에 있는 샘의 물을 친다. 샘 앞에는 제물을 차려 놓고 제를 올린다. 샘의 물을 칠 때는 샘이 깊다 보니 물동이로 계속 퍼내고 나중에는 부정이 없는 깨끗한 사람이 들어가서 마저 퍼낸다. 그러고 나서 마을의 깨끗한 사람이 먼저 우물물을 길어 간다. 백중날 아침 일찍 주인집에서 술, 떡, 적 등 갖가지 음식을 장만해 준다. 그리고 삼베 적삼 한 벌을 마련해 주기도 한다. 형편이 넉넉하거나 그동안 일꾼이 일을 잘한 주인집에서는 음식을 푸짐하게 장만해 내주기도 했다. 일꾼들이 정해진 장소에 모이면 어느 집에서 음식을 후하게 장만해 주었는가를 서로 평가했다. 따라서 차려 온 음식의 양이 많은 일꾼은 어깨에 힘을 주곤 했다. 반면 음식의 양이 적어 일꾼이 의기소침해 있으면 주인집에서는 음식을 더 장만해 내주는 일도 더러 있었다. 이처럼 그날 차려온 음식의 양은 주인집의 관심과 평소 일꾼의 성실성을 반영하는 것이었다. 백중놀이는 아침부터 해 질 녘까지 이어진다. 일꾼들은 서로 가져온 음식을 펼쳐 놓고 나누어 먹으며 이야기를 나눈다. 이날 이야기의 주제는 평소에는 좀처럼 할 수 없었던 주인집 험담, 농사일의 고초, 신세 한탄 등으로, 시간이 지나면서 목에 핏대를 세우는 경우가 다반사였다. 그리고 술을 한 잔 한 뒤에는 풍물을 치며 떠들썩하게 논다. 악기를 손에 든 사람들이 풍물을 치면 나머지 사람들은 일어나 춤을 추고 노는 식이었다.

백중이 되면 여러 행사가 있어 왔다. 우선 각 가정에서 익은 과일을 따서 조상의 사당에 천신을 한 다음에 먹는 천신 차례를 지냈으며, 이른 벼를 베어 종묘宗廟에 천신을 하는 일도 있었다. 농가에서는 백중날이 되면 머슴을 하루 쉬게 하고 돈을 준다. 머슴들은 그 돈으로 장에 가서 술도 마시고 음식을 사 먹고 물건도 산다. 그래서 '백중장'이라는 말이 생기게 되었다. 백중장은 장꾼들이 많고 구매가 많은 장이다. 취흥에 젖은 농군들은 농악을 치면서 하루를 즐기기도 하고 때로는 씨름판이 벌어지며, 장터에는 유랑예인패가 들어와서 활기를 띠기도 한다. 이러한 백중 명절은 중부 이남 지방이 성대하다. 또한 이날은 그해에 농사가 가장 잘 된 집의 머슴을 뽑아 소에 태워 마을을 돌며 위로하며 논다. 이것은 바쁜 농사를 끝내고 하는 농군의 잔치로서 이것을 '호미씻이', '세서연洗鋤宴', '장원례' 등이라 한다. 경상북도 지역에서는 이를 가리켜 '풋굿' 혹은 '풋구'라 하고, 호남 지역에서는 '질꼬내기'라 한다. 마을의 지주 집에서 음식과 술을 대접하며 한 해 농사의 수고를 위무하는 것이다. 제주도에서는 일손을 쉬지 않고 바다에 나가 일을 더 많이 한다. 백중날에 살찐 해산물들이 많이 잡힌다고 하며 밤에는 횃불을 들고 늦도록 해산물을 따기도 한다. 한라산에는 '백중와살'이라는 산신이 있어 백중을 고비로 익은 오곡과 산과山果를 사람들이 따 가면 허전하여 샘





백중놀이 | 경기 고양 | 2006 | 국립민속박물관

을 내고 바람을 일으킨다고 해서 산신제를 지내는 일도 있다.

특징 및 의의 풋굿은 음력 7월 중순경에 행하던 농부들의 농경의례이자 일꾼들의 축제였다. 일 년간의 영농 주기로 볼 때, 가을철 수확 이전의 마지막 중노동에 해당하는 호미로 김매는 작업을 완료한 것을 축하하는 차원에서 행해진 놀이이자 의례였던 셈이다. 최근 들어서는 마을 잔치를 겸하는 방식으로 이장단이나 청년회 등 운영진에서 주최하기도 하며, 마을 주민 전체가 모여서 한 해 농사의 수고를 위로하고 풍년을 기원한다. 음력 7월 15일에 맞추기보다는 양력 8월 15일이 공휴일이므로 이때를 활용하는 경우가 많으며, 전통명절 기반의 새로운 세시풍속으로 자리 잡고 있다.

참고문헌 京都雜志, 洌陽歲時記, 東國歲時記, 한국민속대관4 – 세시풍속·전승놀이(고려대학교 민족문화연구소, 1982), 한국세시풍속(임동권, 서문당, 1976).

필자 조정현(曺鼎鉉)

뱃놀이

정의 못이나 강에 배를 띄우고 풍류를 즐기는 놀이.

내용 뱃놀이는 다양한 계층에서 향유할 수 있지만, 주된 연행 집단은 양반들이었다. 양반들이 즐긴 뱃놀이는 크게 두 유형으로 나눌 수 있는데, 일정 지역에 배를 띄어 놓고 즐기는 '체류형'뱃놀이와 비교적 장시간에 걸쳐 이동하면서 즐기는 '유람형' 뱃놀이이다. '체류형'은 일반적으로 놀이자가 자신의 삶터 근처에 배를 띄워 놓고 즐기는 놀이였다. 이에 비해 '유람형'은 물길을 따라 이동하며 벌인 뱃놀이로서, 길게는 여러 날이 걸릴 정도로 유장하게 전개되는 것이었다. 뱃놀이에는 음주飮酒와 시작詩作, 시창詩唱 등이 따랐으며, 경우에 따라서는 기생과 악공 등이 배에 함께 올라서 춤과 노래, 반주 음악을 제공하였다.

양반 뱃놀이의 경과와 내용을 파악할 수 있는 기록들이 비교적 잘 남아있는 지역으로 경상북도 안동을 꼽을 수 있다. 안동은 양반 문화가 융성했던 데다, 낙동강이 휘감아 도는 지리적 여건 때문에 뱃놀이를 하기 좋은 자연환경을 가진 곳이었다. 이에 호응하여 안동 양반들은 활발한 뱃놀이를 펼쳤는데, 관련 기록을 바탕으로 내용을 살펴보면 다음과 같다.

①체류형 뱃놀이: 농암聾巖 이현보李賢輔(1467~1555)와 퇴계退溪 이황李滉(1501~1570)이 주도한 16세기 중반의 뱃놀이가 대표적이다. 이현보의 뱃놀이는 『농암집聾巖集』에 담긴 시문을 통해 살펴볼 수 있다. 그의 뱃놀이는 중종 7년(1512년)에 지은 분강汾江[汾川] 위의 애일당愛日堂을 거점으로 이루어졌다.

이현보는 홀로 배에 올라 유유자적하면서 뱃놀이를 즐기기도 하고 지인들과 함께 즐기기도 했는데, 여럿이 함께 하면 대단히 호방한 뱃놀이가 벌어졌다. 뱃놀이의 전말을 소상히 담은 시인 〈취시가 서시좌상제공醉時歌 書示座上諸公〉을 보면, 뱃놀이를 시작하기 전에 먼저 애일당에서 음악이 연주되고 가무가 뒤따르는 술자리가 벌어졌다. 그러다 취흥이 오르면 뱃놀이를 시작했다. 놀이는 크게 세 부분으로 이루어졌다. 우선 일행이 배를 타고 강 가운데 있는 대자리돌[簟石]까지 이동하면서 주변의 경치를 감상했다. 다음으로 점석에 올라 흐드러진 놀이판을 벌였다. 이 놀이판의 술자리는 앞서 애일당에서 벌어졌던 것에 비해 한층 즐거운 것이었다. 놀이에 참여한 이는 이현보를 비롯해서 임내신任鼐臣(1512~1588), 황준량黃俊良(1517~1563), 가비歌婢와 가동歌童, 음식을 장만하는 주노廚奴 등이었다. 놀이의 과정에서 상하귀천을 가리지 않아 선배와 후배, 주인과 종이 서로 술잔을 나누었으며 가무를 함께했다. 이후 점석에서 내려와서 다시 배에 올라 귀로의 뱃놀이를 즐겼다. 이때 일행은 노래를 불렀는데 특히 시창을 하는 가동이 따로 있어서 흥취를 더했다.

한편 이황의 뱃놀이는 『퇴계집退溪集』에 실린 시문들을 통해서 확인할 수 있다. 이황의 뱃놀이는 이현보의 경우와 마찬가지로 삶터 인근의 강에서 벌어졌고, 놀이에 이용한 배도 늘 마음만 먹으면 이용할 수 있는 자신의 배였던 것으로 보인다. 고향의 대선배인 이현보가 살아 있을 때 이황은 가끔씩 이현보가 주도하는 뱃놀이에 참여해서 가무악이 함께하는 동적인 뱃놀이를 즐기기도 했지만, 이현보가 세상을 떠난 뒤에는 홀로 또는 지인들과 함께 뱃놀이를 즐겼다. 뱃놀이는 대개 달 밝은 밤에 벌어졌으며, 음주와 시작·시창 등을 병행하면서 달과 주변의 경관을 감상하는 정적인 것이었다.

②유람형 뱃놀이: 안동부사安東府使 김륵金玏(1540~1616)과 권기權紀(1546~1624) 등이 참여한 17세기 초반의 뱃놀이와 처사處士 이종악李宗岳(1726~1773)이 주도한 18세기 중엽의 뱃놀이를 예로 들 수 있다.

먼저 김륵 등의 경우이다. 김륵은 1604년(선조 37)에 안동부사로 부임해 1607년까지 4년 동안 안동 고을을 다스렸다. 그는 1606년 오월 보름 무렵에 안동의 사족인 권기權紀 일행과 함께 이틀에 걸쳐 뱃놀이를 벌였는데, 그 전말을 권기가 적어 『영가지永嘉誌』에 남겨두었다. 기록에 따르면 이 놀이에는 김륵과 권기뿐만 아니라 안동의 사족 몇몇이 참여했고, 권기의 제안에 따라 악공[伶人] 1~2인이 함께 했다. 놀이에 필요한 배는 사족들이 장만했는데, 돛대를 달아 바람의 힘으로 움직이는 작은 배였다.

놀이를 시작한 첫날 안동 읍치에서 출발해 공민왕의 친필이 걸려 있는 영호루와 김성일金誠一(1538~1593)의 정자인 석문정사, 이 지역 출신으로 고려의 명신인 김방경金方慶(1212~1300)의 자취가 서린 상락대를 탐방하고 김방경의 사우祠宇를 찾아 예를 갖춘 뒤에 밤이 깊어지자 인근의 농가에서 유숙하였다. 뱃놀이는 다음날에도 계속되었다 이날의 일정은 배를 타고 추탄의 원사를 지나 단구의 고봉을 거쳐 목적지인 마라의 절벽에 이르는 것이었다. 일행은 마라의 상류에서 내려 도보로 마라의 절벽 근처까지 이동하면서 주변의 경관을 감상하고, 마침내 절벽 앞에 이르러 웅장하면서도 기기묘묘한 절벽을 음미한 뒤에 다시 뱃놀이를 시작했다. 일행은 유유히 떠도는 배 위에서 서로 술잔을 권하고 이황의 〈도산12곡〉과 소동파의 〈적벽부〉를 노래했다. 이때 악공들은 퉁소와 거문고를 연주하고 북을 쳤으며, 일행은 상하노소의 경계 없이 그 흥취에 젖어들었다. 흥취가 한풀 꺾이자 배를 관어암에 대고 놀이를 마무리하였다.

다음에 소개할 뱃놀이는 이종악이 주도한 것이다. 본관이 고성固城인 그는 낙동강 가에 자리한 임청각에 거주하면서 평생 벼슬살이에 뜻을 두지 않고 강호자연을 벗하면서 학문을 쌓고 예술을 즐긴 사람이었다. 산수에 대한 그의 애정은 남달라서 명산대천을 유람하길 즐겼으며 시詩·서書·화畵·금琴이 생활의 일부일 정도로 예술 친화적인 삶을 영위했다. 그는 한적한 곳에 조그마한 정자를 지어 산수와 더불어 유유자적하려 했으나 뜻대로 되지 않자 작은 배를 마련하여 시종 한두 사람과 함께 낙동강을 주유하는 것으로 이를 대신했는데, 배의 규모는 세 길 남짓한 것이었다. 그가 빈 배[虛舟]로 호를 삼은 것도 이와 같은 그의 뱃놀이 애호를 반영한 것으로서 배에는 항상 거문고와 책, 다



배노름하고 | 기산풍속도(2002년 복제) | 국립민속박물관



대동강 물놀이 | 일제강점기 | 국립민속박물관

기茶器가 실려 있었다고 한다. 이처럼 뱃놀이에 각별한 애정을 갖고 있던 이종악은 1763년 4월 4일부터 8일까지 닷새 동안 배를 타고 낙동강의 지류인 반변천을 유람한 내용을 화첩(『허주부군산수유첩虛舟府君山水遺帖』)으로 남겼다.

이 화첩에 실린 내용을 중심으로 상당히 긴 시간 동안 벌어진 뱃놀이의 내용을 정리하면 다음과 같다. 4월 4일, 읍치 동쪽에 자리한 이종악의 거처인 임청각 부근에서 닻줄을 풀고 뱃놀이를 시작했다. 안동부에서 동쪽으로 15리 지점에 위치한 선어연과 양정을 차례대로 지난 뒤에, 안동 읍치에서 임하 쪽으로 올라가다 내앞마을[川前]에 조금 미치지 못한 지점에 있는 이호의 강변에 배를 세우고 휴식하였다. 이곳에서 일행은 마중 나온 선비들과 함께 조촐한 시회를 열었다. 이어서 의성김씨의 정자인 백운정과 칠탄, 망천을 지나 4월 6일에는 사수에 이르러서 뱃놀이를 즐겼다. 사수는 임하의 사의리 앞으로 흐르는 강으로서 읍치에서 40리 정도 떨어진 곳이다. 사수를 떠난 일행은 선창 부근에 배를 정박시키고 함께 인근의 너럭바위에 둘러앉아 거문고 연주를 즐겼다. 그런 다음에 낙연에서 폭포를 구경하고 선사에서 휴식을 취한 뒤, 4월 8일 날이 어두워질 때쯤 반구정에 도착, 강 건너의 민가에 매달린 등불을 구경하며 뱃놀이를 마무리했다.

특징 및 의의 대개 정적靜的인 성향이 강한 양반의 놀이 활동 가운데 뱃놀이는 일상적 삶의 터전인 집을 떠나 자연 속에서 자연과 더불어 벌이는 것으로서 다른 놀이 활동에 비해 역동적이다. 또한 경우에 따라 다르긴 해도 음주와 가무악, 시작과 시창 등의 다양한 놀이요소가 포함된다는 점에서 산놀이[遊山]와 함께 양반 풍류의 정수를 보여준다.

참고문헌 璽巖集, 永嘉誌, 退溪集, 안동 선비 이종악의 산수화첩에 대한 검토(김학수, 장서각3, 한국정신문화연구원, 2000), 안동지역 양반 뱃놀이의 사례와 그 성격(한양명, 실천민속학연구12, 실천민속학회, 2008).

필자 한양명(韓陽明)

벽골제 쌍룡놀이

정의 벽골제碧骨堤의 축조와 관련된 단야전설을 토대로 한 용마놀이.

역사 벽골제 쌍룡놀이는 우리나라에서 가장 오래된 저수지 가운데 하나인 벽골제를 기반으로 형성되었다. 유일하게 지평선이 있는 김만(김제·만경)평야(징게맹경외야밋들)의 벼농사 및 용신앙과 관련이 있고, 인신공희人身供犧 설화에 속하는 단야전설을 토대로 극화되었다. 토목노동요인 말박기 노래가 삽입되어 있으면서 입석 줄다리기와 함께 지평선축제의 핵심적인 공연 예술이다.

벽골제의 역사와 문화 속에서 쌍룡놀이가 형성되고 전승되었는데, 벽골제는 김제 지방의 벼농사 문화의 상징이면서 마한에서 백제를 거쳐 신라로 바뀐 기회와 수탈의 역사를 증언한다. 김제 지방은 기원전 5세기경부터 벼농사를 한 성읍 국가가 발달하였는데, 마한 시대에는 벽비리국辟卑離國이 있었다. 그러나 백제가 마한 병합 정책을 추진함에 따라 김제는 백제의 판도 안으로 편입되어 백제 남진南進 경략經略의 병참 기지로서의 역할을 담당하게 되었다. 330년(비류왕 27)에 벽골제가 축조되어 황등제黃登堤, 고부눌제高阜訥堤와 함께 벼농사를 위한 인공 관개 시설의 황금 벨트를 이루었다. 그러나 신라의 백제 병합 이후 이 지역은 완산주가 되고, 군사 행정의 중심지가 고부에서 전주로 이동하였다. 이에 따라 벽골제의 지명도 김제金堤로 바뀌고, 전주 관하의 김제군이 되었다. 그리고 790년(신라 원성왕 6)과 1143년(고려 인종 21), 1415년(조선 태종 15)에 보수 공사가 시행되었다.

벽골제의 구조는 도랑이 다섯 개였다. 북쪽에서 남쪽으로 수여거水餘渠—장생거長生渠—중심거中心渠—경장거經藏渠—유통거流通渠의 순서였고, 현재는 장생거와 경장거의 석주만 남아 있다. 입석줄다리기와 같은 민간 신앙이나 서동설화를 비롯한 용 설화들은 모두 김제 지방에서 벼농사와 관련해서 저수지의 제방을 축조하고, 물의 정령인 용신을 숭배한 사실을 알려준다. 단야전설은 원성왕 때의 보수 공사와 관련이 있다. 따라서 단야전설을 토대로 성립된 쌍룡놀이의 역사적·민속적 연원은 신라시대로 거슬러 올라갈 정도로 놀이의 역사가 깊다.



벽골제 쌍룡놀이 | 전북 김제 | KOIS

내용 단야전설에는 김제 지역의 민속과 역사가 교차하고 있는데, 내용은 다음과 같다.

> 신라 제38대 원성왕元聖王 때의 일이다. 벽골제를 쌓은 지가 오래되어 붕괴 직전에 놓이게 되어 김제를 비롯한 주변 일곱 개 주 백성들의 생사가 걸렸다는 지방 관리들의 진정에 따라 나라에서는 예작부禮作部에 있는 국내 으뜸가는 기술자인 원덕랑元德郎을 현지에 급파하여 보수 공사를 하게 하였다. 원덕랑은 왕명을 받고 머나먼 김제 땅에 도착하여 공사를 서둘렀다. 당시 김제 태수 유품由品에게는 단야丹若라는 아름다운 외동딸이 있었다. 원덕랑은 태수와 둑 쌓는 일을 밤낮없이 같이 하다 태수의 딸인 단야 낭자하고도 점차 친숙하게 되었다. 단야 또한 원덕랑을 알게 되면서 연정을 품게 되었다. 그러나 원덕랑은 뚝 쌓는 일 외에는 한눈팔지 않았다. 특히 고향에 월내月乃라는 약혼녀가 기다리고 있으니 더욱 단야의 뜻을 받아들일 수 없었다. 이 무렵 주민들의 원망 소리가 높아지고 있었다. 옛날부터 이러한 큰 공사는 반드시 용추龍湫에 처녀를 제물로 바쳐 용의 노여움을 달래야 공사가 순조로운데, 원덕랑이 미신이라 하여 이를 실행하지 않고 공사를 했기 때문에 완공에 가까운 둑이 무너지게 될 것이라는 백성들의 원성이 자자하였다. 한편 이때 서라벌에서 월내 낭자가 남장을 하고 김제까지 약혼자 원덕랑을 찾아왔다. 이 사실을 안 단야의 아버지 태수는 월내낭자를 밤중에 보쌈하여 용에게 제물로 바치는 계략을 세웠다. 그리하면 딸의 소원도 풀어주고, 백성들의 원성도 진정시키고, 둑도 성공적으로 완성시킬 수 있다고 생각하였다. 그러나 이러한 아버지의 음모를 알게 된 단야는 양심의 가책도 느끼고, 월내 낭자를 죽인다고 해서 원덕랑의 결심이 돌아설 리도 없다고 생각하였다. 하지만 원덕랑을 잊고 다른 곳으로 결혼할 마음은 추호도 없었다. 단야는 오랜 고민 끝에 자신을 희생하기로 결심하였다. 그것만이 백성의 생명줄인 제방을 완공하고, 원덕랑과 월내 낭자의 결혼을 돕고, 아버지의 잘못도 막는 유일한 방법이라고 믿었기 때문이다. 이렇게 되어 단야는 월내 낭자 대신 자기를 희생하게 되었으며, 그 후 보수 공사는 완전하게 준공을 보게 되었고, 원덕랑도 월내 낭자와 결혼하여 행복하게 살았다.

단야전설은 790년(신라 원성왕 6)에 벽골제의 보수 공사를 하며 단야를 희생으로 바쳤다는 인신공희 설화로, 용과 지역민 사이의 갈등은 자연의 파괴력에 맞서는 인간의 생존 노력을 보여준다. 백성들과 원덕랑 사이의 갈등은 관습적으로 제의적 해결 방식을 채택해온 용신 신앙 집단과 합리적인 사고로 과학적 해결 방식을 관철시키려는 토목 기술자의 대립을 의미하며, 태수와 원덕랑 사이의 갈등은 민심에 영합하는 지방 관리와 새로운 지식과 기술을 보급하려는 중앙 파견 세력의 충돌을 의미한다. 따라서 단야의 희생은 제방의 축조 공사에서 인신공희가 시행되었을 개연성만이 아니라 정치·사회적인 갈등을 해결하는 계기로 작용하였을 개연성을 시사한다. 요컨대 단야전설은 서라벌에서 벽골제의 보수 공사를 위하여 파견한 원덕랑을 태수의 딸 단야가 사모한 까닭에 스스로 용의 제물이 됨으로써 자연과 인간의 갈등만이 아니라 신라 세력과 백제 세력, 중앙 귀족과 지방 귀족의 갈등도 해소시키고 사회적 대화합을 이룩한 단야의 지고한 사랑과 거룩한 희생 정신을 강조하고 있다. 한편 제방의 축조 때 희생 제의를 행하였음은 중국과 일본의 여러 문헌 기록에서도 확인된다.

벽골제 쌍룡놀이는 1975년 전국민속예술경연대회에서 문공부장관상을 수상하고, 같은 해 12월에 전라북도 지방문화재 제10호로 지정되었다. 연행은 축제築堤 공사의 현장, 쌍룡놀이, 단야의 희생, 단야의 소원무所願舞의 순서로 진행된다. 놀이의 내용을 개관하면, '축제 공사의 현장'에서는 인부들이 원덕랑의 지휘 아래 말박기 노래를 부르며 말뚝을 박는다. 이때 아낙네들이 물동이로 물을 이어 나르고, 태수가 원덕랑으로부터 작업 상황에 대한 설명을 듣는다. '쌍룡놀이'에서는 청룡이 나타나 횡포를 부리면 인부들이 원덕랑을 원망한다. 백룡이 나타나 청룡과 싸우지만 패퇴당하고, 청룡은 제방을 무너뜨린다. '단야의 희생'에서는 월내 대신 보쌈을 당한 단야가 고을 백성을 구하고 원덕랑의 둑 쌓기를 돕기 위하여 불가피하게 불효를 저지른 것이라고 부모의 용서를 빌고, 청룡에게는 애향심을 가지고 벽골제를 파괴하지 말아 달라고 애원한다. '단야의 소원무'에서는 청룡이 단야의 효심과 의로움에 감화되어 해치지 않고, 태수와 원덕랑, 인부들과 아낙네들이 단야의 행실을 칭송하고, 환호성을 지른다.

이러한 벽골제 쌍룡놀이는 첫째 마당에서는 풍농(관개 수로)과 안전(홍수 예방)을 담보하는 제방 쌓기를 재현하고, 말박기 노래와 같은 토목노동요를 수용하였다. 둘째 마당에서는 백룡(서쪽)과 청룡(동쪽)의 싸움 놀이를 연행한다. 셋째 마당에서는 용신과의 화해를 추구하며 처녀를 제물로 바치던 희생제의 내지 신성 결혼 의례의 극화이고, 넷째 마당은 굿이나 놀이의 뒤풀이에 해당한다. 이처럼 벽골제 쌍룡놀이는 '발단–갈등–위기–반전과 대단원'으로 진행되는 일종의 마당놀이이다.

특징 및 의의 청룡과 백룡이 싸우는 벽골제 쌍룡놀이는 용신이 악룡과 선룡으로 분화된 것을 의미한다. 김제 지방에서 쌍룡놀이가 전승된 사실은 고증되지 않았지만, 조연벽전설에 변산의 청룡과 벽골제의 백룡이 싸우는 화소가 들어 있고, 남원 지방에서 섣달그믐이나 정월 대보름에 남북으로 편을 갈라 오색으로 채색한 용마를 외바퀴 수레에 싣고서 길거리로 나와 온갖 놀음으로 대진對陣하여 승부를 겨루어 풍흉을 점치는 용마희龍馬戱가 연행되었다. 이로 보아 쌍룡놀이가 전북 지역민의 집단적 무의식 속에 내재하고 있음은 분명하다.

한편 벽골제 쌍룡놀이에서 단야의 희생이 아니라 행복한 결말로 끝맺음한 이유에 대해서는 "전해진 전설에서는 단야가 희생으로 바쳐지게 되는데, 너무나도 안타까운 결말이기에 향토 예술인들의 강력한 권유에 의해서 바꾸었다."라는 해명이 있다. 이는 김제 지방 향토 예술인들의 순박한 심성의 산물로 이해할 수도 있지만, 비극적인 죽음이 아니라 재생 모티프에 의해서 행복한 결말로 종결짓는 한국 문학 특유의 반전 현상과도 관련시킬 수도 있다. 벽골제 쌍룡놀이의 극화 과정에서도 비극적인 결말을 기피하는 한국인의 심성이 작용하였으며, 분열과 갈등을 넘어서 화해와 통합을 지향하는 축제와 놀이의 본질이 구현되었다.

참고문헌 전라북도의 민속예술(전라북도, 1997), 전통공연문화의 이해(박진태, 태학사, 2012).

필자 박진태(朴鎭泰)

보싸움

정의 여름철에 개울가에서 패를 나누어 제각기 보를 쌓아 물을 막아 놓고 막았던 물꼬를 터서 상대의 보를 무너뜨리는 놀이.

내용 다른 말로는 '보 무너뜨리기'라고 한다. 보란 논에 물을 대기 위해 둑을 쌓거나 흐르는 냇물을 막아 두는 곳을 말한다. 옛날에는 큰 저수지가 없어 물을 제대로 공급하지 못했기 때문에 논농사를 짓는데 비에 의존할 수밖에 없었다. 따라서 비가 오면 물꼬를 열거나 닫기 위해 삽을 가지고 자기 논으로 뛰어 가서 물의 양을 조절했다. 또한 물의 원만한 공급을 위해 논가에 둠벙을 만들어 물을 저장하기도 했고 흐르는 물을 보로 막아 물이 원만하게 공급될 수 있도록 했다. 흐르는 물을 막아 보를 만드는 일은 개인이 할 수 없는 일이다. 그 보에 물을 대야 하는 사람들이 모두 힘을 합해야 가능한 것이다.

아이들은 어른들의 일을 보면서 그들 나름대로 작은 규모의 보를 만들고 무너뜨리는 일을 흉내 내면서 재미를 느끼게 되고 점차 하나의 놀이로 정착하게 되었다. 이 놀이는 구한말의 놀이연구서인 『Korean Games』에 처음으로 기록되었다. 영어로 'Dam–combat'로 표기하였는데 내용은 아래와 같다.

> 두 무리의 소년들이 각각 개울에 둑을 만든다. 둑 윗부분이 무너질 때 아랫부분이 그대로 남아 있으면 그 편이 승자가 된다. 일본 어린이들도 둑을 만들어 같은 종류의 시합을 한다.

이 놀이는 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에서 경기도 이천 지역을 비롯하여 여러 곳에서 행해진다고 소개됨으로써 일제강점기에도 행해졌음을 알 수 있고, 비교적 근래에 조사된 『서산의 민속놀이』, 『금산의 민속놀이』에도 자세히 소개되고 있다. 비록 뒤늦게 기록되었지만 우리나라가 논농사를 짓게 된 아주 오래전부터 시작되어 지속적으로 이어지지 않았을까 추측할 수 있다. 놀이 방법은 다음과 같다.

놀이하는 사람을 두 패로 나누고 어느 편이 위나 아래에 보를 쌓을 것인지 정한다. 보의 위치가 정해지면 단단하게 보를 쌓는데 돌과 흙·짚·풀·풀뿌리 등 주위에 있는 것 모두를 이용한다. 또한 물의 양, 물살 등을 고려해서 어느 정도 두께로 쌓아야 무너지지 않을까를 생각하면서 쌓는다. 또한 위의 경우 흐르는 물을 완전히 막으면서 쌓으면 물이 계속 모아져 쌓기도 전에 무너지기 때문에 약간 흘러가도록 한 다음 쌓고 아래쪽의 경우 남김없이 물을 빼야 함과 동시에 바닥을 깊게 하고 되도록 넓게 해야 한다. 어느 정도 보가 완성되면 위에서는 흐르는 물을 완전히 막아 물을 가두고 아래에서도 내려오는 물이 없음을 보고 마지막 남은 부분까지 막으면 모든 준비가 된 것이다. 위쪽에 어느 정도 물이 고이며 아래쪽에 보를 터도 되느냐고 물어보고 터도 된다면 한꺼번에 보를 허물게 되는데 일시에 내려가게 하기 위해 되도록 넓게 허물어야 된다. 그러면 위쪽에 괴었던 물이 한꺼번에 흘러 내려오는데 아래쪽에서는 중간에 허물어지는 곳을 보강하여 최대한 자기 보가 무너지지 않도록 바삐 움직여야 한다. 많은 물이 내려왔을 때 아래 보가 무너지면 위 보가 이기고 무너지지 않으면 아래 보가 이기게 된다. 승부가 결정되면 위치를 서로 바꾸어 다시 한다.

특징 및 의의 위쪽에서나 아래쪽에서 놀이 하는 모든 아이가 아무도 쉴 짬이 없다. 보를 막아 쌓는 일이며 돌을 주워 오거나 흙을 파내는 일 모두 서로가 한마음 한뜻이 되지 않고는 불가능하다. 자연스레 자기 역할에 충실하게 되고 협동심이 키워지게 된다. 이런 과정에서 누가 누구를 시키기보다 자발적으로 하게 되고 또한 물의 깊이, 넓이, 세기와 보의 두께와 폭 등과의 관계를 터득하게 된다. 물의 성질에 대해 체계적, 논리적으로는 아니더라도 느낌으로 이해할 수 있는 계기가 된다. 농약을 사용하지 않던 옛날에는 작은 개울에 많은 물고기와 민물게, 가재 등이 살고 있었다. 보놀이를 하다 보면 자연히 물고기를 잡게 되고 가재도 잡아 찬거리에 보탬이 되기도 했는데 농약을 사용한 이후 모두 사라지게 되었다.

참고문헌 금산의 민속놀이(강성복, 금산문화원, 1994), 서산민속지–하(경희대학교 민속학연구소, 서산문화원, 1987), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992), Korean Games(Stewart Culin, University of Pennsylvania, 1895).

필자 이상호(李相昊)

봉죽놀이

정의 해안 지역에서 만선을 상징하는 깃발인 봉죽을 들고 풍어를 기원하며 즐기던 놀이.

내용 봉죽놀이의 핵심 도구인 봉죽은 본래 만선을 표시하기 위해 배에 다는 기를 말한다. '봉기' 혹은 '붕기' 등으로 부르는 지역도 있는데, 이들 지역에서는 봉죽놀이를 '봉기놀이', '붕기놀이'라 부른다. 황해도와 경기도 일부 지역에서는 고기가 많이 잡히면 '봉죽 받았다'라고 표현한다. 일부 연구자들은 참대 꼬챙이에 세 마디마다 표지를 달아 풍어에 어획고를 측정하기 위해 선장이 고기를 찔러 보는 막대를 가리켜 봉죽이라 부른다.

봉죽놀이로 유명한 황해도 지역에는 붕(봉)죽이 붕새[鵬鳥]와 관련이 있다는 이야기가 전해온다. 붕새는



봉죽놀이 | 충남 태안 | 국립민속박물관

상설상의 새로, '날개 길이가 천리이고 한 번 날면 구만리를 간다.'는 전설이 있다. 또 다른 지역에는 '큰 고기가 변해서 붕새가 되었다.'라는 설도 있다. 충남 태안 지역에는 붕새가 기러기나 비둘기처럼 생겼다는 구체적인 이야기가 남아 있다.

여러가지 설이 있긴 하지만 구체적인 자료 부족으로 봉죽놀이가 언제부터 시작되었는지는 알 수 없다. 조기잡이가 활발하던 시절엔 조기잡이 철이면 연평도·칠산 어장에서 봉기를 단 배가 종종 보였다고 한다. 이런 점에서 보면 봉기놀이의 역사는 조기 어업과 관련되었을 가능성이 높다. 실제로 조기를 잡으러 나간 배가 조기를 많이 잡았을 경우 봉기를 달고 풍물을 치면서 항구로 귀항을 했었다. 조업을 마치고 귀가하는 배를 보면 기의 높이에 따라 배의 벌이를 짐작할 수도 있었다. 예를 들면 기를 높이 꽂고 오면 벌이가 시원치 않은 것이고 기가 낮게 꽂힐수록 벌이가 좋은 것이라고 여겼다.

봉죽놀이의 핵심 도구인 봉죽은 2~3*m* 길이의 대나무를 여러 갈래로 쪼개서 그 가지마다 조화를 매달아 놓은 기를 말한다. 지역에 따라 차이를 보이긴 하나 본격적으로 어업이 시작되기 전에 미리 만들어 놓는다. 충남 당진 안섬의 경우는 의례(안섬 당제)가 행해지기 4~5일 전부터 재료를 준비하는 것에서 이 놀이가 시작된다. 봉죽기를 만드는 데는 대나무, 짚, 종이 혹은 천이 필요하다. 봉죽 제작을 위해서 동원되는 인원은 적게는 10여 명에서 많게는 20여 명 이상이다. 의례가 시작되는 날에 봉죽기가 완성되지만, 그 전에 상단에 달 지화나 서리화 등을 준비한다.

봉죽놀이는 의례적 속성을 지닌 것으로 주로 서해안 지역에서만 전승된다. 놀이의 형태는 행해지는 시점에 따라 두 가지 양상으로 나뉜다. 하나는 조업을 나갔던 배가 만선으로 귀항할 때 풍물에 맞춰 노는 것이고, 다른 하나는 마을 제의의 연결선상에서 행해지는 경우이다. 전자의 경우보다는 후자와 유사한 것들이 많이 전해져 오는데, 경기도 부천, 평안도 평양 용강, 충남 황도, 전남 여수 삼산면 등이 대표적인 지역이다. 황도 주민들은 음력 정월 보름날이면 당산나무 아래에 모여 풍년과 풍어를 기원하는 당제를 지낸다. 이때 주민들은 봉죽(이 지역에서는 붕기라 한다.)을 들고 덩실덩실 춤을 추며 노래를 부르는데 이 노래가 바로 〈붕기타령〉이다. 평안남도 온천 안석리(용강군)에서는 봉죽놀이를 정월대보름 전날인 14일부터 했다. 어부들은 해가 동쪽 하늘에 붉게 뜨기 시작하면 새 옷을 차려입고 놀이터로 모여들었다. 봉죽놀이는 소리와 춤으로 엮어진 집체적 가무놀이로서 소리의 기본은 〈봉죽타령〉이다. 상쇠 등이 자리를 잡고 서서 장단을 맞추면 먹임꾼이 놀이판 가운데로 나서서 청청한 목소리로 다음과 같은 노래를 부른다.

배 나갈 적에는 백명디/ 기발 풀어서 띄우고
들어 올 때는 열두 매끼/ 기발 띄웠구나

그러면 뱃군들이 다음과 같이 받는다.

어야디야 빨리 저어라/ 연평 바다로 나가잔다.

봉죽놀이를 진행하는 과정에서는 풍물 장단에 맞춰 참여자들 모두가 춤을 춘다. 춤은 일정한 형식과 절차가 없는 즉흥적인 춤이다. 춤에는 어부들의 용감성과 호탕한 기질이 내재되었다고 보는 시각도 있다.

특징 및 의의 봉죽놀이는 풍어를 기원하는 의례적 성격을 지닌 놀이이다. 다른 지역보다는 주로 서해안 지역을 중심으로 전승된다는 특징을 보인다. 그런 점에서 서해안 지역의 문화적 속성이 고스란히 반영된 놀이라 해도 과언이 아니다.

참고문헌 당진 안섬 당제(오석민·최진아, 민속원, 2010), 서해안 임경업 신앙 연구(서종원, 중앙대학교 박사학위논문, 2009), 조선의 민속놀이(사회과학원 민속학연구실, 푸른숲, 1992), 한국세시풍속사전(국립민속박물관, 2007~2011), 황도 붕기풍어제(태안군·태안문화원·공주대학교박물관, 선문인쇄사, 1996), 디지털여수문화대전(yeosu.grandculture.net).

필자 서종원(徐鍾源)

부여 유왕산놀이

정의 음력 8월 17일에 충청남도 부여 양화면 암수리 유왕산 인근 금강가에서 행하는 놀이.

내용 유왕산留王山놀이는 일종의 추모제로, 매년 음력 8월 17일에 충남 부여 양화면 암수리 유왕산에 전승되고 있다. 이 놀이 공간은 백제의 멸망과 밀접한 관련을 지니고 있으며, 후대에 여성들의 반보기 공간과 일치한다는 점에서 주목된다.

서기 660년에 신라와 당나라 연합군이 사비성을 공격하자 의자왕은 웅진으로 피신했다가 사비성이 함락되었다는 소식을 듣고 그해 7월 18일에 항복을 한다. 당나라 장수 소정방은 사비성을 함락시키고, 9월 3일에 의자왕과 태자 및 세 왕자, 대신 88명과 백성 12,807명을 당나라로 끌고 간다. 소정방 일행이 왕을 비롯한 대규모 포로를 끌고 약 40여 일 만에 급히 당나라로 돌아간 것은 백제 부흥 운동과 밀접한 관련이 있다. 각지에서 일어나는 백제 부흥 운동을 조기에 진압하려는 전술적 판단에 의한 것이다.

부여 유왕산 인근 가야구의 구전에 의하면, 소정방은 가족 친지간에 이별의 회포를 풀기 위해 의자왕 일행을 8월 10일부터 일주일간 이곳에서 머무르게 했다. 그래서 왕 일행이 머물렀다는 뜻에서 이곳의 지명이 '유왕산留王山'이 되었다고 한다. 한편 백제 부흥군이 당나라 군대를 향해 활을 쏘았다고 하여 유왕산을 사당산射唐山이라고도 부른다.

금강 하구의 충남 서천 남산도 대규모 선단이 빠져나가는 모습을 보기 위해 몰려든 유민들의 생이별 장소가 되었다. 이곳은 유민들이 의자왕 일행이 탄 대규모 선단을 마지막으로 보기 위해 남산에 모여 눈물로 떠나보냈다는 전설이 전한다. 이렇게 남산은 이산의 슬픔을 안고, 이산 시기에 맞춰 재회를 기약하고, 그들의 안녕을 기원하는 추모 장소가 되었다.

그런데 이런 대규모 이산의 아픔을 안은 이별의 장소가 후대에 대규모 부녀자들의 반보기 공간으로 바뀌게 된다. 서천의 남산이나 부여 유왕산은 이런 전설을 안고 20세기 중반까지 8월 17일에 대규모 반보기 행사가 이루어졌다. 혼인을 한 부녀자들은 매년 음력 8월 17일에 유왕산과 남산에 모여, 친척과 친지들을 반갑게 만나 음식을 나누어 먹고 놀이를 하면서 회포를 풀었다. 인근에서 모여든 인파로 작은 산은 사람들로 인산인해를 이루었으며, 이때 각종 장사치들이 모여들어 난장이 형성되었다.

상봉은 장터 주위의 숲이나 공터, 바위 위에서 자연스럽게 이루어졌다. 그리고 친정 식구나 친지 등을 만나, 곳곳에 무리를 지어 반갑게 이야기를 나누었다. 일부에서는 동네의 젊은 여자 10여 명이 빙 둘러앉아서 손을 맞잡고 빙빙 돌면서 〈강강술레야〉를 부르거나, 서로 달리기 시합을 하기도 하였다. 그리고 사람들이 모이기 때문에 여러 장사치가 모여드는데, 한때 남성들의 출입을 차단하기도 했다.

반보기는 아침에 출발해서 반나절 동안 만나고 오후에 되돌아가기 때문에 생긴 이름이다. 이런 풍습은 금강을 중심으로 충남 남부 지역과 전북 북부 지역에 널리 전승되었다. 유왕산에서 행해지던 반보기는 1948년에 좌익의 준동을 막기 위해 금지되었다가, 6·25전쟁 이후에 전승이 완전 중단되었다.

따라서 부여의 유왕산과 서천의 남산은 백제 멸망에 따른 대규모 이산의 장소가 후대에 재회 기원의 장소로, 그리고 근대에 와서는 시집을 간 부녀자들이 친정 식구와 친구를 만나는 반보기 장소로 변이되어 갔다. 반보기 때에는 부여 유왕산이나 서천 남산은 부녀자 중심으로 수천 명이 모이는 대규모 만남의 광장이 형성되며, 각종 장사치와 부녀자들 중심의 놀이가 형성되었다.

부여의 유왕산추모제는 백제 멸망의 역사적 배경과 반보기의 세시풍속을 바탕으로 하여 1997년 음력 8월 16~17일에 향토 축제로 재현되었다. 주로 추모제의 성격을 지닌 행사로서 포로가 된 의자왕 일행이 탄 대규모 선단이 유왕산을 통과하면 강가의 유민들이 상

여를 메고 이산의 아픔을 노래와 통곡으로 재현한다. 이때 백제의 노래인 〈산유화가山有花歌〉를 부른다. 그리고 유교식 제사, 원혼을 달래는 망자 천도굿도 함께 이루어진다. '그리움의 꽃 유왕산놀이'라는 축제의 명칭에서 알 수 있듯이 유왕산추모제는 이산의 아픔에서 출발한 의식이지만, 반보기의 전통성을 바탕으로 만남의 즐거움으로 승화된 축제라고 볼 수 있다.

특징 및 의의 유왕산놀이는 유왕산이라는 지명 유래와 백제의 멸망 및 의자왕 일행의 체류와 관련된 전설이 근원 설화를 이룬다. 후대에 부녀자 중심의 반보기 세시풍속과 여성의 집단 놀이 형태로 바뀌었다는 점에서 주목된다. 따라서 역사적 이산과 재회 기원의 장소가 출가한 여성의 재회의 공간으로 바뀌었다가 다시 추모의 장소로 재정립되었다고 볼 수 있다.

참고문헌 三國史記, 三國遺事, 백제의 부흥운동(심정보, 학연문화사, 1996), 서천 남산장의 공간적 기능 변화 고찰(정형호, 민속학연구2, 국립민속박물관, 1996), 서천군지(서천군, 1988), 유왕산놀이 발전 세미나 자료집(부여군, 1998), 전통문화의 고장 부여(부여군, 1982).

필자 정형호(鄭亨鎬)

비석치기

정의 손바닥만 한 납작한 돌을 세워 놓고 얼마쯤 떨어진 곳에서 돌을 던져 맞히거나 특정한 동작을 하여 쓰러뜨리는 놀이.

내용 흔히 비석치기로 많이 알려져 있는데 사전에는 '비사치기'라고 실려 있다. 이 외에도 비사잭기, 비켜치기, 자새치기, 망깨까기, 목자치기 등 다양한 이름이 있다. 주로 남자아이들이 많이 하던 놀이로 전국적인 분포를 보이는 놀이이다. 그만큼 인기가 있었다는 것인데 이 놀이의 이름에 대한 추측은 크게 두 가지이다. 탐관오리의 공을 기리는 송덕비를 돌이나 발로 차다 보니 생겨났다는 것과 날아다니는 돌이라서 비석飛石이라는 것이다. 놀이의 기원을 살펴보면, 이런 형태의 놀이는 아주 오래 전부터 있어왔던 것이므로 후자가 좀 더 사실에 근접한 것으로 보인다.



비석치기 | 이억영 | 국립민속박물관

비석치기는 보통 두 편으로 나누어 한다. 두 편은 각각 나란히 선을 그은 뒤 그 선 위에 각각 마주 보고 선다. 두 편 사이의 거리는 2*m*에서 5*m*까지, 연령과 놀이 경험에 따라 조금씩 다르게 정할 수 있다. 순서를 정해 시작하는데 상대편의 선 위에 세워 둔 비석을 맞추어 쓰러뜨리는 것을 1단계로 한다. 각 편이 각각 다섯 명이라면 다섯 개의 비석이 서 있는데 이것을 모두 맞추어야만 다음 단계로 올라갈 수 있고, 다 맞추지 못하면 상대편에게 기회를 넘겨야 한다. 이때 세 사람은 맞추고 나머지 두 사람은 맞추지 못했다면 두 사람은 실격 처리되어 뒤로 물러나 있고, 앞서 맞춘 세 사람이 다시 남은 두 개를 맞춘다. 만약 남은 두 개를 모두 맞추면 실격된 같은 편 아이까지 다시 살아나 함께 2단계로 올라갈 수 있고, 그렇지 못하면 상대에게 기회를 넘긴다. 비석을 가지고 가다가 떨어뜨리거나 흘리는 경우, 발이나 몸으로 상대의 비석을 건드려도 모두 실격된다. 또 상대의 비석을 맞추기는 했는데 자신의 비석과 상대의 비석이 포개어 쓰러지면 '반비'라 하여 통과시켜 주지 않고 다시 던지도록 한다. 그 단계가 아무리 위 단계라고 하더라도 '반비'의 경우에는 상대 비석의 넓은 면이 아니라 좁은 면이 보이도록 세우고 출발선에서 던져 맞추어야 통과시켜 준다. 첫 번째 단계를 무사히 거치면 다음 단계로 넘어가는데 지역별로 조금씩 다르나, 많이 알려진 방식대로 하면 다음과 같다.

한 발 뛰어–두 발 뛰어–세 발 뛰어–한 발로 서서 맞추기, 발로 차서 맞추기–발등에 얹고 가서 맞추기–발목 사이에 끼고 가서 맞추기–무릎 사이에 끼고 가서 맞추기–엉덩이에 끼고 가서 떨어뜨려 맞추기–배 위에 얹고 가서 맞추기–어깨 위에 얹고 가서 맞추기–머리 위에 얹고 가서 맞추기–눈 감고 가서 맞추기 등의 순서에 따른다.

이 외에도 겨드랑이에 껴서 가서 떨어뜨리는 신문팔이, 손등 위에 얹고 뛰어 가서 맞추는 비행기뿐 아니라 뺨이나 등에 올리고 가서 떨어뜨려 맞추는 등 놀이 방법이 끝이 없을 정도이다. 특징적인 것은 앞부분에서서 던지거나 발로 차서 던지기 이후에는 신체의 아래에서부터 위의 순서로 올라가서 마무리한다는 점이다.

특징 및 의의 비석치기의 각 단계마다 재미있는 명칭이 있다. 발 등에 얹고 살금살금 간다고 도둑발, 발목에 낀 돌을 떨어뜨리지 않고 가려고 깡충깡충 뛴다고 토끼뜀, 오줌 싸서 옷이 젖은 것처럼 어기적어기적 간다고 오줌싸개, 배 위에 얹어 놓아 배가 나온 것 같은 모습이 사장 같다고 배사장, 어깨 위에 얹은 것이 계급장 같다고 훈장, 머리에 떡을 이고 팔러 다니는 것 같다고 떡장수 등이 그것이다. 각각의 명칭이 놀이 동작과 잘 어울리는 것을 보면 아이들의 재치가 놀랍다.

참고문헌 서산민속지-하(경희대학교 민속학연구소, 서산문화원, 1987), 우리나라 민속놀이(심우성, 동문선, 1996), 울진의 세시풍속과 놀이(한양명, 울진문화원, 2012), 조선의 민속놀이(도유호 외, 푸른숲, 1988), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992).

필자 이상호(李相昊)

빈 상여놀이

정의 장례를 행하기 전날 상가에서 빈 상여를 메고 장례식 흉내를 내면서 노는 놀이.

내용 고대 중국의 역사서 가운데 하나인 『수서隋書』 「동이전東夷傳」 고려(고구려)조에 의하면, "장례를 하면 곧 북을 치고 춤추며 노래 부르는 가운데 주검을 묘지로 운반하였다."라고 한다. 이러한 장례 풍속은 전남 진도에서 최근까지 전승되어 온다. 진도에서는 장례 행렬의 가장 앞에 풍물재비들이 풍물을 치며 앞장을 서고 부녀자들이 춤을 추고 뒤를 따르며, 그 뒤에 상여가 나간다. 고구려시대의 장례 형태인 축제 형식의 운구 풍속이 지금까지 전승되고 있음을 알 수 있다. 고대의 축제적 운구 풍속이 최근까지 남아 있듯이, 장례와 관련된 놀이들도 지역에 따라서는 상당히 오랜 전통을 지니고 있는데, 엄숙하고 경건한 의례이자 침통한 분위기 속에서 치러지는 의식임에도 불구하고 상당히 풍자적이고 희화적인 놀이를 즐겼을 뿐만 아니라 그 내용에 있어서 일상적인 도덕률을 뒤집어엎는 극적인 성격까지 지니고 있다. 장례를 놀이화함으로써 반의례적(anti-ritual) 충격을 던져 주고 있는 것이다.

장례놀이의 가장 기본적인 양식은 진도 지역의 '다시래기'인데, 신안 일대의 다도해에서는 '밤달애'라고 하고, 경북 지역에서는 '대돋움'이나 '빈 상여놀이', 충북 지역에서는 '잿떨이'나 '댓떨이', 충남 지역에서는 '상여 흘르기'라고 하여 그 명칭이나 규모, 놀이 방식은 다소 차이를 보이고 있지만, 어떤 식으로든 출상 전날 놀이를 한 사실이 전국적인 분포를 보이고 있다. 또한 주검을 묘지에 묻는 매장의 현장에서도 각종 놀이들을 행한 사실이 여러 지역에서 보인다. 이를테면 충북의 '진사 모시기'와 충남의 '가래장구 지우기', 추자도의 '산다위' 등이 여기에 속한다.

빈 상여놀이는 출상 시에 무사히 운구할 수 있도록 전날 밤 상여 앞소리꾼과 상두꾼들이 미리 모여 빈 상여를 메고 발을 맞추어 보는 놀이판이다. 빈소가 마련되고 성복제가 끝나면 아침과 저녁으로 밥상을 차려 올리고, 곡을 하며 문상객을 받는다. 장례일은 3일장·5일장·7일장 등이 있었지만, 요즘에는 대부분 3일장을 가장 많이 한다. 장례일 전날을 '드는 날'이라 하여 조문객이 분향재배하고 상주를 위로한다. 이때 호상인 경우에는 전날 저녁에 '대돋움'이라 하여 상두꾼들이 빈 상여를 메고 〈상엿소리〉에 맞추어 빈 상여놀이를 즐긴다. 주로 호상인 경우 마을의 청장년 남자들이 중심이 되어 상가에서 빈 상여놀이를 하는데, 장례 때 운구할 목적으로 마련된 빈 상여를 메고 놀이에 활용한다. 빈 상여놀이는 상가의 마당이나 골목길에서 상두꾼들이 모두 모여서 행한다.

상두꾼들이 빈 상여를 메고 상여 앞소리꾼이 앞소리를 부르면 상두꾼들이 후렴을 받으며 운구를 한다. 상두꾼들이 상가의 마당에서 빈 상여를 메고 〈상엿소



장례놀이 | 경남 하동 | 2003 | 코리아루트

두꾼과 마을 어른들을 정식으로 청하는데, '사돈의 팔촌까지 청한다.'라고 했다. 대돋움의 흥은 앞소리꾼이 하기 나름으로 신명이 나면 상여를 메고 춤을 추기도 한다. 앞소리를 들으면 우습기보다 구슬프다. 재미라는 것은 슬픈 것을 마음에 와 닿게 하는 것이라고 했다. 그러므로 대돋움은 순전히 웃기는 난장판에 한정되는 것이 아니라, 사람을 울리는 정서적 공감의 재미도 함께 하는 것이다.

더러는 상주가 다른 사람들에게 재력을 뽐내려고 대돋움을 하는 경우도 있다고 한다. 그래서 "대돋움은 상주 치장이고 돈 자랑"이라고 하는 이도 있다. 어떤 집은 하고 싶어도 재력이 없어서 못하는 까닭이다. 대돋움할 때 부르는 앞소리 사설은 운상할 때 부르는 〈상엿소리〉와 같으며, 상여도 운상할 때와 똑같이 꾸미되 관만 싣지 않는다. 앞소리꾼은 처음에는 밑에서 앞소리를 메기다가 나중엔 상여 위에 올라가서 메긴다. 상두꾼들이 뒷소리를 받을 때는 손을 좌우로 벌려 위로 굽혔다 펴는 동작을 하며 춤을 추기 예사이다. 이때 상주는 재배하고 돈을 놓고 상여 옆에 선다. 장난을 치는 사람들은, 상주가 입은 상복은 차마 뺏어 입지 못하고 이웃에서 상복을 얻어 입고 와서 상주 옆이나 앞에 서서 상주 행세를 하며 넋두리를 한다. "아이구 원통치, 시원치!" 하면서 엉뚱하게 넋두리를 하며 곡을 하면, 상주가 지팡이로 떠밀어 낸다. 그러면 곧장 다가와서 "내가 상주할게." 하고 거짓 상주 노릇을 계속한다. 더 짓궂은 사람은 안상주처럼 삼베 치마를 차려 입고 뒤뚱뒤뚱 걸으며 곡을 하는 척하다가 큰 소리로 넋두리를 한다. "아이고 아이고/ 그나저나 잘 죽었다/ 잘 죽었다." 등 친구들의 곡소리를 들어 보면 상주가 웃어른들 보기에 그냥 듣고 넘길 수 없을 정도로 민망스럽다. 상주에게 술을 먹이기도 하고 춤을 추자고 끄집어내기도 한다. 지팡이와 두건을 빼앗아 쓰고는 빈소를 오가며 "에고 답답워레이 이래가주고 어에 사노?" 하면서 곤두박질을 치는 바람에 한편으로는 상주를 울리고 한편으로는 문상객들을 웃겼다고 한다. 상주는 부모의 죽음을 생각하며 엄숙한 의례를 행하고자 한다면, 상두꾼들과 이웃의 조문객들은 상주의 삶을 염두에 두고 사별의 슬픔을 잊어버리게 하는 우스개 놀이들을 벌이는 것이다. 장례가 의례와 반의례성으로 맞서 있는 지점에 빈 상여놀이가 자리하고 있음을 알 수 있다.

두꾼과 마을 어른들을 정식으로 청하는데, '사돈의 팔촌까지 청한다.'라고 했다. 대돋움의 흥은 앞소리꾼이 하기 나름으로 신명이 나면 상여를 메고 춤을 추기도 한다. 앞소리를 들으면 우습기보다 구슬프다. 재미라는 것은 슬픈 것을 마음에 와 닿게 하는 것이라고 했다. 그러므로 대돋움은 순전히 웃기는 난장판에 한정되는 것이 아니라, 사람을 울리는 정서적 공감의 재미도 함께 하는 것이다.

더러는 상주가 다른 사람들에게 재력을 뽐내려고 대돋움을 하는 경우도 있다고 한다. 그래서 "대돋움은 상주 치장이고 돈 자랑"이라고 하는 이도 있다. 어떤 집은 하고 싶어도 재력이 없어서 못하는 까닭이다. 대돋움할 때 부르는 앞소리 사설은 운상할 때 부르는 〈상엿소리〉와 같으며, 상여도 운상할 때와 똑같이 꾸미되 관만 싣지 않는다. 앞소리꾼은 처음에는 밑에서 앞소리를 메기다가 나중엔 상여 위에 올라가서 메긴다. 상두꾼들이 뒷소리를 받을 때는 손을 좌우로 벌려 위로 굽혔다 펴는 동작을 하며 춤을 추기 예사이다. 이때 상주는 재배하고 돈을 놓고 상여 옆에 선다. 장난을 치는 사람들은, 상주가 입은 상복은 차마 뺏어 입지 못하고 이웃에서 상복을 얻어 입고 와서 상주 옆이나 앞에 서서 상주 행세를 하며 넋두리를 한다. "아이구 원통치, 시원치!" 하면서 엉뚱하게 넋두리를 하며 곡을 하면, 상주가 지팡이로 떠밀어 낸다. 그러면 곧장 다가와서 "내가 상주할게." 하고 거짓 상주 노릇을 계속한다. 더 짓궂은 사람은 안상주처럼 삼베 치마를 차려 입고 뒤뚱뒤뚱 걸으며 곡을 하는 척하다가 큰 소리로 넋두리를 한다. "아이고 아이고/ 그나저나 잘 죽었다/ 잘 죽었다." 등 친구들의 곡소리를 들어 보면 상주가 웃어른들 보기에 그냥 듣고 넘길 수 없을 정도로 민망스럽다. 상주에게 술을 먹이기도 하고 춤을 추자고 끄집어내기도 한다. 지팡이와 두건을 빼앗아 쓰고는 빈소를 오가며 "에고 답답워레이 이래가주고 어에 사노?" 하면서 곤두박질을 치는 바람에 한편으로는 상주를 울리고 한편으로는 문상객들을 웃겼다고 한다. 상주는 부모의 죽음을 생각하며 엄숙한 의례를 행하고자 한다면, 상두꾼들과 이웃의 조문객들은 상주의 삶을 염두에 두고 사별의 슬픔을 잊어버리게 하는 우스개 놀이들을 벌이는 것이다. 장례가 의례와 반의례성으로 맞서 있는 지점에 빈 상여놀이가 자리하고 있음을 알 수 있다.

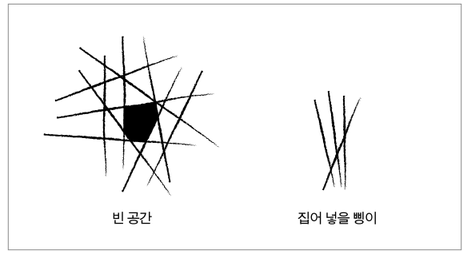
1940년대 후반 경북 안동 지역의 사례를 앞소리꾼 조차기의 제보에 따라 살펴보면, 대돋움(빈 상여놀이)은 가정 형편이 조금 나은 집이라야 하고 웬만한 집에서는 하지 않는다. 죽은 사람의 나이가 70~80세를 넘고 상주 나이가 대략 50이 되며 가정이 유복한 경우, 동네 사람들이 의례에 구애되지 않고 마음껏 놀이판을 벌인다. 출상 전날 저녁에 상두꾼들이 모여서 주검을 싣지 않은 빈 상여를 메고 앞소리를 메기며 출상할 때와 같이 〈상엿소리〉를 부른다. '내가 너희들 자랄 때 진자리 마른자리 가려 가며 잘 키웠다. 그러니 너희들이 나를 섭섭히 보낼 수 있나?' 하는 뜻으로 대돋움을 한다고 했다. 대돋움을 하게 되면 상주와 그 친척들은 상

1940년대 후반 경북 안동 지역의 사례를 앞소리꾼 조차기의 제보에 따라 살펴보면, 대돋움(빈 상여놀이)은 가정 형편이 조금 나은 집이라야 하고 웬만한 집에서는 하지 않는다. 죽은 사람의 나이가 70~80세를 넘고 상주 나이가 대략 50이 되며 가정이 유복한 경우, 동네 사람들이 의례에 구애되지 않고 마음껏 놀이판을 벌인다. 출상 전날 저녁에 상두꾼들이 모여서 주검을 싣지 않은 빈 상여를 메고 앞소리를 메기며 출상할 때와 같이 〈상엿소리〉를 부른다. '내가 너희들 자랄 때 진자리 마른자리 가려 가며 잘 키웠다. 그러니 너희들이 나를 섭섭히 보낼 수 있나?' 하는 뜻으로 대돋움을 한다고 했다. 대돋움을 하게 되면 상주와 그 친척들은 상

특징 및 의의 빈 상여놀이는 상여를 메고 간다는 노동에 앞서 몸을 풀고 준비한다는 뜻을 지니고 있다. 동시에 상가의 슬픔과 어려움을 놀이를 통해 위로하고 이기게끔 도와주는 의미를 지니고 있기도 하다. 상주들은 죽음을 생각하며 엄숙하고 경건한 의례를 행하고자 한다. 이때 상두꾼이나 이웃들은 상주가 앞으로의 삶을 염두에 두고 지나치게 슬픔에 빠지지 않도록 해 주기 위해 빈 상여놀이를 행한다. 또한 상두꾼들이 상여를 멜 때 호흡이 맞도록 미리 연습하는 효과도 있다. 따라서 실제 상여를 메고 운구를 하는 것처럼 놀이를 한다. 한편 상여를 처음 구입하고서 부품이나 조립이 안전한지 점검해 보는 차원에서 빈 상여놀이를 하기도 했다. 최근 상장례 문화가 많이 변화되어 대부분 병원 장례식장과 여러 형태의 전문 장례식장을 이용할 뿐만 아니라, 매장보다는 화장을 선호하게 되어 빈 상여놀이는 거의 행하지 않고 있는 실정이다.

참고문헌 장례 관련 놀이의 반의례적 성격과 성의 생명상징(임재해, 비교민속학12, 비교민속학회, 1995), 안동시사(안동시사편찬위원회, 1999).

필자 조정현(曺鼎鉉)



삘기 뽑기

삘기를 가지고 노는 방법은 두 가지가 있다. 하나는 삘기 대를 손톱으로 짜서 이슬방울 같은 풀물이 나오면 두 아이가 서로 짠 곳을 대고 그 물방울이 옮겨가는 쪽이 이긴다. 잔디 줄기로도 이와 같이 한다. 이 방법은 따먹기보다는 재미로 한다. 다른 하나는 본격적인 놀이로 삘기를 10여 개를 쥐고 돌리면서 땅바닥에 흩으면 삘기 대끼리 걸쳐진 빈 공간이 생긴다. 여기에 삘기를 여러 개 쥐고 흩어진 다른 삘기에 닿지 않고 땅에 세우면 그 수만큼의 삘기를 주는 방식이다. 이때 중요한 것은 서로 엉키면서 공간(밭)을 크게 만드는 것이다. 밭이 클수록 많은 삘기가 들어가 상대편 것을 많이 따먹을 수 있기 때문이다. 공간이 크면 10여 개, 작으면 3~4개 정도를 넣는데 작은 공간에 많이 넣다가 실패하기도 하고 넓음에도 불구하고 조심성이 많아 조금밖에 따지 못하는 경우도 있다.

삘기를 집어넣은 아이도 긴장되지만 다른 것을 건드리지 않는지를 보느라 숨을 죽여 가며 보다가 건드리면 환호성을 지르며 좋아한다. 이는 잃지 않고 자기 차례가 되기 때문이다. 잘하는 아이는 주변 모든 아이들의 삘기를 다 따서 한 바구니를 모으기도 하지만 잃은 아이는 또 다시 들로 산으로 가서 삘기를 따 와야 한다.

특징 및 의의 삘기 뽑기는 대나무 잔가지로 노는 '숨놀이'와 가지를 바닥에 흩뿌려 놓는 것, 놀이 방법 등이 같다. 다만 재료에 있어서 삘기는 특별한 가공을 하지 않고 주위에서 찾아오면 되지만, 대나무 숨은 일단 대나무를 베고 잘게 쫄라 다듬어야 한다. 그밖에 성냥이 귀할 때 성냥 따먹기를 했는데 놀이 방법은 위와 같다. 놀잇감의 형태가 비슷하면 특정한 놀이에서 활용되는 방법을 적용하여 논 것이다.



삘기 뽑기놀이

정의 봄에 띠(삘기)의 새순이 올라오면 아이들이 그것을 뽑아 다양한 방법으로 상대의 것을 파먹는 놀이.

내용 봄이 되어 새순이 나오기 시작하면 아이들이 여러 풀로 놀이를 한다. 먹을 것이 없던 시절 풀을 채집해서 정해진 규칙에 의해 따먹는 놀이를 했는데 띠도 그 중에 하나이다. 띠는 원래 명칭이 '삐'였는데 일제 강점기에 '띠'로 바뀌었다. 그러나 지방에 따라 삐비·삘기·띠기·삐리·삐래기·삔디기·뽀비·피기 등으로 불린다. 어린 순은 아이들이 먹기도 하는데 씹으면 향긋하고 달다. 씹어서 단물만 빼먹고 찌꺼기는 뱉어 버린다. 연중 음력 3월 전후로 어린 꽃이 고개를 내밀어야 할 수 있는 한시적인 놀이이다. 이때가 지나면 억세져서 하고 싶어도 할 수 없기에 띠가 막 올라와야 놀 수 있다.

그러나 요즘은 삘기 뽑기나 숨놀이, 성냥 따먹기와 같은 놀이를 더 이상 하지 않는다. 삘기가 더 이상 주전부리가 되지 못하고, 대나무를 다듬어 숨을 많이 가져도 아무도 부러워하지 않으며 성냥은 라이터로 대체되었기 때문이다.

참고문헌 거제시지(거제시지편찬위원회, 2002), 산야초 동의보감(장준근, 아카데미북, 1997), 한국민속종합조사보고서-제주(문화공보부 문화재관리국, 1975).

필자 이상호(李相昊)

사냥놀이

정의 사냥하는 과정을 모의模擬한 제의적 성격의 놀이.

내용 사냥놀이는 사냥과 관련된 놀이로 '사냥거리' 또는 '사냥굿' 등으로 불린다. 본격적으로 농경 생활을 시작하기 전부터 사냥을 했다는 점에서 보면 놀이의 역사가 오래되었을 가능성은 농후하다. 그렇지만 자료가 부족하여 정확하게 시작된 시점이나 초창기의 모습이 어떠했는지는 구체적으로 알 수 없다. 본격적으로 사냥을 나가기 전에 손발을 맞춰보기 위해 사냥놀이가 행해졌거나 혹은 사냥한 내용물을 신에게 바쳤던 것에서 유래한 것으로 보인다.

예로부터 사람들은 사냥을 안전하게 마치고, 많은 짐승을 잡으려면 신의 도움을 받아야 한다고 믿었다. 그래서 사냥을 나가기 전에 여러가지 의례를 했다. 전라남도에서는 사냥 당일 이른 새벽에 닭, 개, 새 따위의 소리가 들리지 않는 깊은 산속에 들어가 손없는 방향에 제물을 차리고 산신제를 지낸다. 이때 사용되는 제물은 삼색 과일, 미역, 사탕, 술을 마련하며 소지燒紙를 올리면서 "일 장 소지라도 만 장 소지로 알고 받으십시오." 하고 축원을 한다. 경북 금릉과 강원도 홍천에서는 길들인 매로 처음 사냥을 나갈 때 한지에 북어를 동여서 서낭에 걸쳐 놓고 "사냥이나 잘하게 해 주고 수리와 저광이 되게 해 주소서." 하며 빈다. 짐승의 주인이 산신이라고 믿어 잡은 동물의 일부를 바치는 의례를 지낸다.

오늘날까지 전해오는 사냥놀이는 크게 두 가지 양상으로 구분할 수 있다. 굿을 하는 과정에서 별도의 과장으로 행해지는 것과 마을제의 과정에서 사냥놀이가 행해지는 것이다. 전자의 경우는 비교적 여러 굿에서 확인할 수 있다. 서울·경기도 당굿의 사냥놀이, 황해도 대동굿 또는 철물이굿·만수대택굿의 사냥놀이, 동해안 별신굿의 범굿(호탈굿), 제주도 무당굿의 산신놀이가 대표적이다. 후자의 경우는 강원도 평창에서 전승되고 있는 '황병산 사냥놀이'를 꼽을 수 있다.

굿을 하는 과정에서 행해지는 사냥놀이의 성격 또한 두 가지 양상으로 나눌 수 있다. 하나는 생업의 하나인 수렵 생활을 반영한 의례로서 마을의 풍요와 안녕을 비는 것이고, 다른 하나는 호환虎患이 있는 마을에서 마을의 평안과 호랑이에게 죽은 영혼을 위로하기 위해 행해진다. 어느 것이나 무당과 주민들이 함께 굿놀이를 진행한다는 점이 특징이다.

별도로 굿을 하는 과정에서 진행되는 황해도 굿의 사냥놀이(사냥굿, 사냥거리)는 마을굿인 대동굿을 비롯하여 만수대탁굿, 철물이굿, 꽃맞이굿 등 규모가 큰 굿에서 행해지는 연희성이 짙은 굿거리이다. 이것은 타살군웅굿을 하기 전에 행해진다. 신에게 제물로 바칠 돼지, 닭 등을 사냥하는 과정을 모의한 것으로 마당에 산돼지를 묶어 놓고 만신(무녀)과 사냥꾼으로 분장한 막둥이가 등장하여 장구재비와 함께 사냥하는 과정을 골계와 재담으로 진행한다. 돼지를 바치는 타살군웅굿 제차에 앞서 산돼지를 놓고 마당에서 행해지며, 무녀와 함께 사냥꾼으로 분장을 한 상산막둥이가 등장하여 장구재비와 재담하면서 사냥하는 과정을 모의한다. 이 과정에서 무녀가 등장하여 춤을 추며 〈산타령〉을 부른다. 장구재비와의 재담을 통해 장고산이 명산이라 대주大主와 단골들을 위하여 사냥을 왔노라고 목적을 밝히고, 헤어진 아들 상산막둥이를 찾는다. 한옆에 나와 있던 상산막둥이가 가운데로 등장하여 만나 서로를 확인한다. 상산막둥이는 삼전불알을 가진 병신이다. 돌팔이 의원이 병을 고친다고 피마자 침통을 들이대어 놀라서 도망간 뒤 헤어졌는데 이제 만난 것이다. 무녀는 매우 반가워한다. "내가 너 어릴 때 하도 귀여워서, 여름에는 누비 솜바지를 한 번도 안 벗기고 동지섣달에는 삼베 바지를 한 번도 안 벗겼다."라는 말을 건넨다. 무녀는 허기가 진 아들에게 음식을 먹인 다음 같이 사냥을 나간다. 터를 돌아보지만 사냥감을 못 만나자 둘은 정성을 들인다. 그래도 찾지를 못하자 목욕재계하고 제물을 차린 뒤 다시 정성을 들인다. 정성을 잘 들이면 막둥이 병도 고칠 수 있다면서 구경꾼 중 신붓감을 골라 함께 절을 시킨다. 상산막둥이는 결국 병이 낫는다. 그리고 둘은 장단에 맞춰 다시 사냥을 하러 간다. 굿판 가운데 엎드려서 사냥감을 찾아 매복했다가 여기저기 활을 쏘아 멧돼지를 잡아들고 기뻐하며 춤추는 것으로 끝난다.

마을 제의와 연계된 '평창황병산사냥놀이(강원도 무형문화재 제19호)'는 강원도 평창군 도암면 차항 2리에 있는 황병산을 중심으로 전승된다. 이 지역은 험준한 백두대간 태백산맥에 자리 잡고 있는데, 이 놀이는 정초에 신성한 마을 제사인 서낭제에 쓸 제물을 위해 멧돼지 사냥을 한 것에서 유래한다. 조선시대 지방에서 궁궐에 바치던 납육 공물의 한 유형에서 비롯된 것으로 보기도 한다. 과거 궁궐의 납향제에서 멧돼지를 바쳤으나 정조 이후 민폐를 크게 끼친다고 해서 멧돼지, 노루, 사슴 대신 꿩으로 바치라고 명한 것으로 미루어 황병산사냥놀이는 공식적으로 수렵 행위를 허용하면서 활성화된 것으로 볼 수 있다.

도암면 주민들은 겨울철이면 황병산 일대에서 주로 멧돼지를 사냥하였다. 다른 곳보다 적설량이 많은 관계로 눈이 내리면 먹이를 찾아 내려 오는 멧돼지의 수가 늘어났다. 눈이 많이 오면 멧돼지는 발이 눈에 빠져 쉽게 달아나지 못하므로 사냥을 이때 하는 것이다. 이곳에 사는 주민들은 겨울에 눈이 많이 쌓이면 "돼지 잡으러 가자."라고 서로에게 이야기한다. 그리고 멧돼지를 잡게 되면 고생을 많이 한 순서대로 좋은 부위를 가져갈 수 있도록 한다. 예컨대 돼지 목살을 선창, 머리 부분은 재창, 기차는 삼창에게 나누는 방식이다. 노루를 잡게 되면 살이 많은 노루의 뒷다리를 선창에게 분배하는 관행이 있다. 잡은 돼지는 여럿이 둘러메고 온다. 창 이외에는 칼을 들고 가는데 칼은 산에 갈 때 필수적인 도구이다. 사냥은 남자들만 가며 사냥을 하고 나면 황병산을 보고 산신제를 지낸다. 다른 음식은 진설하지 않으며 술 한 잔을 부어 놓는다. 산에 내려와서는 동네마다 있는 서낭에 사냥한 짐승을 놓고 집에서 막걸리를 가지고 와서 간단한 감사의 예를 올린다. 이후 서



사냥놀이 | 덕흥리 고분벽화

낭제는 좋은 날을 택일하여 지내며 사냥 가서 산신제를 지내기도 한다.

의례적 성격이 강했던 황병산 사냥놀이는 최근에 4과장으로 다시 구성되어 전해져 온다. 제1과장은 고사 및 산생, 제2과장은 사냥몰기, 제3과장은 사냥, 제4과장은 마을 제사 및 마을 잔치이다. 각 과장을 보다 자세히 살펴보면 다음과 같다.

제1과장에서는 사냥을 하기 위해 창대를 비롯한 사냥 도구를 갖추어 마을의 서낭당에 모여 술을 한 잔 따라 놓고 간단한 비손으로 사냥 성공을 기원하는 고사를 올린다. 그리고 각 마을별로 조를 짜서 마을 사냥 공간인 황병산으로 향한다. 제2과장에서는 사냥을 위해 먼저 동물들의 발자국을 따라 몰이꾼들은 끈질기게 추격을 한다. 추격은 동물을 발견할 때까지 계속된다. 사냥몰이에도 여러 가지 몰이가 있다. 계곡에서 산 정상으로 몰이를 하는 것을 '치떨이' 또는 '치몰기'라 한다. 그리고 그와 반대인 산의 정상에서 산의 계곡으로 몰이하는 것을 '산떨이' 또는 '내리몰기'라고 한다. '치몰기'를 할 때는 쌓인 눈에 빠지지 않기 위하여 설피를 착용한다. '내리몰기'를 할 때는 썰매를 타고 기동력 있게 추격이 계속된다. 제3과장에서는 사냥몰이에서 창수들이 지키는 길목에 멧돼지와 동물들이 다다르면 창질을 한다. 창질은 동물들의 크기, 동물들이 달려오는 방향, 지형 등에 따라 방법도 다양하다. 창질법의 종류에는 바로 찌르기, 가로 찌르기, 올려 찌르기, 막 찌르기, 던짐창, 빗겨 찌르기, 치받아 찌르기 등이 있다. 창질법을 이용해 사냥몰이에서 지

친 멧돼지를 잡는 모습을 그대로 보여준다. 제4과장에서는 사냥이 끝나면 사냥꾼들은 사냥감을 가지고 마을로 돌아온다. 그리고 공과를 따져 골고루 사냥감을 분배한다. 이때 마을 서낭제사에 올리는 고기는 따로 보관하여 두었다가 서낭제에 올린다. 그리고 서낭제의와 함께 남녀노소가 횃불을 들고 한데 어울러 마을의 건강과 행복을 기원하며 한마당 장관의 축제 마당을 펼친다.

특징 및 의의 사냥놀이는 오랜 역사를 지닌 사냥과 관련된 놀이이면서 우리나라뿐만 아니라 시베리아와 인도, 일본 등지에서 이 놀이가 행해진다는 점에서 보편성을 지닌 놀이라 할 수 있다. 사냥 과정에서 일어날 수 있는 일들을 모의적으로 행함으로써 안전사고와 예기치 못한 일들을 사전에 방지하고 노획물을 얻을 수 있기를 신에게 기원하는 의례적 성격을 지닌 놀이라는 특징을 지닌다. 그리고 모의적으로 행한다는 점에서 연극적(종합예술적) 요소를 함께 지니고 있다.

참고문헌 무당굿놀이개관(황루시, 이화어문논집3, 이화어문학회, 1980), 민족문화대백과사전(한국정신문화연구원, 1979~1988), 평창황병산사냥민속(김선풍·장정룡·김경남, 평창황병산사냥민속보존회, 2013).

필자 서종원(徐鍾源)

사방치기

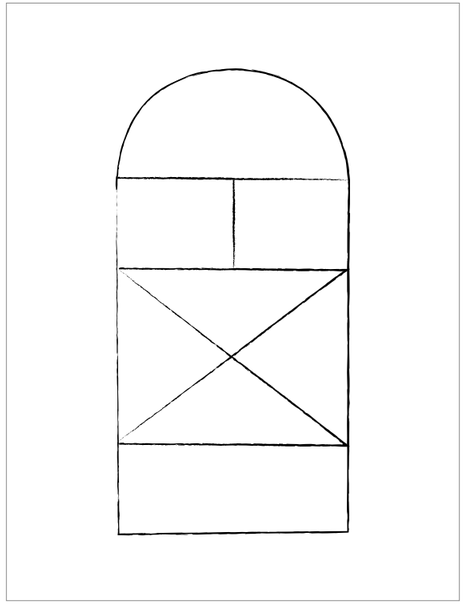
정의 평평한 마당에 놀이판을 그려 놓고 돌을 던진 후, 그림의 첫 칸부터 마지막 칸까지 다녀오는 놀이.

내용 사방치기는 '땅따먹기'라는 이름으로도 많이 알려져 있는데 최근의 아이들에게도 전해지고 있는 몇 안 되는 놀이 중 하나이다. 지방에 따라서는 애기 낳기·엿차·새발뛰기·일이삼사 등의 이름으로도 불리는데, 『조선의 민속놀이』에서는 망 차기놀이와 구분되게 '망 줍기'라고 한다. 이것은 '망 차기'놀이와 달리 깨금발을 한 상태에서 망을 차면서 이동하는 것이 아니라 해당하는 단에 망을 두고 몸만 끝까지 다녀오는 방식이다.

가장 흔한 망 줍기 놀이판은 크게 두 가지로 나눌 수 있다. '비행기 망 줍기'와 '8방 망 줍기'인데 아래의 그림과 같다. 보통 비행기 망 줍기는 다른 나라에서의 일반적인 형태이고 8방 망 줍기는 우리나라에서만 행해진 형태다. 그러나 놀이 방법이 거의 비슷하므로 8방 망 줍기를 중심으로 놀이 방법을 설명하면 다음과 같다.

1단을 할 차례라면 망은 1번 칸에 먼저 던진다. 이때 다른 칸에 떨어진다거나 그림의 선에 망이 떨어진다거나 하면 실격 처리가 되고 다른 사람에게 기회가 넘어간다. 1번 칸에 망이 잘 들어갔다면, 2번 칸부터 시작하여 한 발 혹은 두 발의 형태로 이동하는데 2·3번은 깨금발로 들어가고, 4·5번은 양 발을 동시에 디디며, 6번은 다시 깨금발, 7·8번은 양 발을 다시 동시에 디딘다. 그리고 다시 뒤를 돌아서 들어갈 때의 반대 순서대로 나오면 되는데 1번 칸의 바로 전 칸, 즉 2번 칸에서 다시 망을 주워 가지고 들어오면 성공이다. 움직이는 중간에 손이나 발로 놀이 그림을 밟으면 실격 처리된다. 이렇게 하여 1단부터 8단까지 진행하는데 3단을 하다가 실격 처리가 되었다면 다음 번 자기 차례에 3단부터 다시 시작하면 된다. 마지막 8단까지 성공하고 나면 '하늘' 칸까지 들어갔다 돌아 나와서 등을 돌린 채로 뒷 쪽에 놀이판으로 망을 던지는데, 놀이판 밖으로 나가거나 선에 걸리지 않으면 망이 떨어진 칸이 그 사람의 땅이 된다. 어느 한 사람의 땅이 되면 그 땅의 주인은 자기가 할 차례에서는 두 발로 편히 쉬었다 갈 수 있고 상대는 그 칸에 발을 대지 않고 뛰어 넘어가야 한다. 이런 식으로 계속해서 1단부터 하늘까지 성공할 때마다 땅을 따먹을 수 있는데 더 이상 따먹을 땅이 없으면 끝이 난다.

최근의 망 줍기놀이에 추가된 규칙이 하나 있는데 바로 '엘리베이터'이다. 엘리베이터는 단계가 올라갈수록 망을 던져 넣기가 점점 어려워질 때 사용할 수 있는 것인데 망 줍기 그림판 옆에 따로 선을 그려 놓고(그 위치는 조금씩 다를 수 있는데 대략 4·5번 칸 옆) 그 선까지 가서 망을 던질 수 있는 규칙이다. 예를 들어 5단 이상이 되면 해당 칸에 망을 제대로 던져 넣지 못해 자주 죽게 되는데 5단 이상에서 사용할 수 있다든가 하는 규칙을 만들어 적용할 수도 있고, 여럿이



사방치기 판

놀 때 상대적으로 나이가 어린 아이에게만 적용해 줄 수도 있다. 최근과 같이 엘리베이터가 흔한 환경에서 나올 수 있는 규칙으로 놀이가 환경 변화를 수용한 예라 하겠다.

특징 및 의의 사방치기는 요즘 아이들도 거의 알고 할 수 있는 놀이다. 놀이 방법이 어렵지 않고 오랜 시간이 걸리지 않으며 쉽게 시작하고 끝낼 수 있다. 그리고 혼자서도 할 수 있고 여럿이도 할 수 있으며 평평한 땅만 있으면 어디서든 할 수 있기 때문이다. 공원이나 놀이터에 아이들이 그린 놀이판을 어렵지 않게 발견할 수 있다는 것은 수시로 놀았음을 보여주는 증거다. 인도에서 하늘 망 줍기를 하는데 던지고 줍는 것은 같았으나 비석치기에서 하는 발 등에 올려놓기, 머리에 이고 가기 등의 방법으로 놀고 있었다.

참고문헌 금산의 민속놀이(강성복, 금산문화원, 1994), 부여의 민속놀이(강성복, 부여문화원, 1997), 서산민속지-하(경희대학교 민속학연구소, 서산문화원, 1987), 전래놀이 101가지(이상호, 사계절, 1999), 조선의 민속놀이(도유호 외, 푸른숲, 1988).

필자 이상호(李相昊)

사자놀이

정의 연희자들이 사자 가면을 착용하고 등장하여 온갖 재주를 부리는 놀이.

내용 사자놀이에 대한 첫 기록은 『삼국사기三國史記』 권32 「악지樂志」 중 최치원崔致遠이 지은 〈향악잡영鄕樂雜詠〉에서 발견된다. 이 한시에서는 금환金丸, 월전月顚, 대면大面, 속독束毒, 산예狻猊의 다섯 가지 놀이를 읊고 있는데, 이 중 산예가 바로 사자놀이다.

멀고 먼 사막을 건너 만 리 길을 오느라고
털옷은 다 찢어지고 먼지를 뒤집어썼네.
머리를 흔들고 꼬리를 치며 인덕을 길들이니
뛰어난 그 재주가 어찌 온갖 짐승과 같으랴.
遠涉流沙萬里來
毛衣破盡着塵埃
搖頭掉尾馴仁德
雄氣寧同百獸才

산예는 사자 가면을 쓰고 추는 사자놀이이다. 이 시는 사자춤이 유사流沙, 즉 고비 사막을 거쳐 왔다고 그 유래를 밝히고 있다. 사자놀이가 서역 계통임을 명시하고 있는 것이다.

고려시대의 사자춤은 고려 말 이색李穡의 〈구나행驅儺行〉이라는 한시에서 찾아볼 수 있다. 이 시에서는 나례에서 공연된 오방귀무, 사자춤, 서역의 호인희, 처용무, 불 토해 내기, 줄타기, 칼 삼키기, 인형극, 각종 동물로 분장한 가면희 등의 놀이를 소개하고 있다. 이 가운데 "오방귀 춤추고 사자가 뛰놀며舞五方鬼踊白澤"라고 사자춤을 묘사하고 있다.

조선시대의 사자춤에 대한 기록은 여러 곳에서 발견된다. 1488년(성종 19) 3월 조선에 사신으로 왔던 명明나라의 동월董越이 자신을 영접하는 산대희山臺戲를 보고 지은 〈조선부朝鮮賦〉에 "사자와 코끼리를 장식하였는데, 모두 벗긴 말가죽을 뒤집어썼고飾獅象盡蒙解剝之馬皮"라고 하여 사자탈춤이거나 사자 가장물일 것으로



북청 사자놀음의 사자와 양반 | 일제강점기 | 국립민속박물관

간주되는 연희를 묘사했다.

그리고 유득공柳得恭의 『경도잡지京都雜志』 권1 성기聲伎조, 나례도감에 속하는 산희에 사자가 나온다.

> 연극에는 산희山戲와 야희野戲의 두 부류가 있는데 나례도감에 소속된다. 산희는 다락을 매고 포장을 치고 하는데, 사자·호랑이·만석중 등이 춤을 춘다. 야희는 당녀唐女와 소매小梅로 분장하고 논다.演劇有山戲野戲兩部 屬於儺禮都監 山戲結棚下帳 作獅虎曼頭僧舞 野戲扮唐女小梅戲.

산희는 가설무대 위에서 공연하는 인형극이거나, 산대를 만들고 그 위에서 잡상雜像을 놀리는 산대잡상놀이 또는 소형 산대인 산붕 앞에서 공연하는 사자춤·호랑이춤·만석중춤일 것이다. 어쨌든 나례도감에 소속된 전문적 연희자들이 연행하는 공연물에 사자춤이 포함되어 있었음을 알 수 있다.

송만재宋晩載가 1843년에 지은 〈관우희觀優戲〉에도 사자춤이 보인다. 김홍도金弘道가 그린 〈연광정연회도練光亭宴會圖〉와 『화성성역의궤華城城役儀軌』의 〈낙성연도落成宴圖〉에도 사자춤이 그려져 있다. 〈낙성연도〉에는 세 명의 몰이꾼과 두 마리의 사자가 보인다. 사자 중 한 마리는 호랑이일 가능성도 있다.

『국연정재창사초록國讌呈才唱詞抄錄』에 의하면, 1887년(고종 24)에 궁중에서 성천잡극成川雜劇이라고 하는 사자춤을 처음 연행했다는 기록이 발견된다. 이 사자춤은 평남 성천成川 지방의 민속 사자춤을 받아들인 것으로 보인다. 두 마리의 사자가 춤을 추는 내용은 현재의 북청 사자놀이와 매우 유사하다.

한편, 『악학궤범樂學軌範』 권4 시용당악정재時用唐樂呈才 의식의 도표와 절차 가운데 〈하성명賀聖明〉에서 두 사람이 부르는 창의 내용에 "사자가 나타났으니 복록이 오리로다.獅子旣見福祿來臨"라는 내용으로 보아, 조선시대에 사자를 복록의 상징으로 인식했음을 알 수 있다.

김일출은 1954~1956년 사이에 자신이 직접 함경도와 황해도를 현지 조사한 결과와 조선총독부 조사 자료 제47집 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에 의거해 사자놀이 분포도를 작성했다. 함경의 경원·종성·회령·무산·경성·어대진·명천·풍산·북청·신창·퇴조·함흥·장진·함주·정평·영흥·고원, 평안의 벽동·용천·순천, 강원의 고성·양양·횡성·원주, 경기의 광주·용인, 충청의 아산, 경북의 울진, 경남의 통영 등에 사자놀이가 있었던 것으로 나타난다. 그리고 함경의 홍원, 황해도의 황주·봉산·은율·송화·재령·기린·강령, 경남의 함안·동래·창원 등에서는 가면극에 사자춤이 포함되어 있었던 것으로 나타난다.

최남선崔南善이 1947년에 저술한 『조선상식문답속편朝鮮常識問答續編』에 의하면, 당시에도 얼마 전까지 경주慶州의 월남月南과 보문普門에 주지춤, 즉 사자춤이 있었는데, 마을마다 그것을 부양하기 위한 '주지논'이 있어서 그 소요 비용을 공급했다고 한다. 연말세초年末歲初 밤중 무렵에 두 마을에서 출발해 중로中路에서 만나 밤새도록 싸워 승부를 내며, 세후歲後에는 여러 마을을 돌아다니면서 축사연상逐邪延祥을 기원했다는 것이다.

함북 북부 산간 지역의 재가승在家僧마을에는 1950년대까지 주지놀이라는 사자춤이 있었는데, 1982년 월남민들이 이 놀이를 복원하여 전국민속예술경연대회에 참가한 바 있다.

현존하는 가면극 가운데 사자춤은 북청 사자놀이, 봉산 탈춤·강령 탈춤·은율 탈춤·수영 야류·통영 오광대·하회 별신굿 탈놀이 등에서 발견된다. 이 가면극들에 등장하는 사자춤은 대부분 악귀를 쫓고 복을 기원하는 벽사진경의 의미를 갖고 있다.

특히 북청 사자놀이는 극적인 요소가 풍부할 뿐만 아니라, 나례의 매귀埋鬼 행사와 동일한 모습도 보인다. 사자놀이패는 정월 4일부터 14일까지 마을의 가가호호를 방문하여 나례의 매귀, 즉 지신밟기와 유사한 의식을 거행했다. 북청 사자놀이는 정월대보름을 기해 거행되는 대부분의 민속놀이와 마찬가지로 벽사진경辟邪進慶을 목적으로 거행되었다. 백수百獸의 왕인 사자가 등장하는 것만으로도 벽사적인 기능을 하지만, 특히 사자가 방울 소리를 울리면서 가가호호를 방문해 집안 구석구석의 잡귀를 쫓는 모습은 바로 나례의 매귀 행사와 완전히 일치한다.

봉산 탈춤에서는 제5과장인 사자춤 과장에서 먹중 한 명이 마부가 되어 사자와 함께 등장한다. 마부는 사자를 보고 정체를 확인하여 그것이 문수보살을 태우고 다니는 사자라는 것을 알게 된다. 마부는 다시 사자가 내려온 이유를 묻다가 사자가 자신에게 달려들자, 타락했던 자신의 과오를 회개하고 도를 닦아 훌륭한 중이 될 것을 약속한다. 그리고 사자와 함께 타령과 굿거리에 맞춰 춤을 추다가 퇴장한다.

특징 및 의의 사자놀이의 주목적은 벽사진경에 있다. 백수의 왕으로 벽사의 기능을 가진 사자가 가면으로 전래하는 과정에서, 악귀를 내쫓고 마을이 태평하고 행복하기를 기원하면서 정월대보름에 사자놀이를 성대하게 거행했던 듯하다. 사자놀이가 종교적 기능을 갖고 있는 것이다.

이에 따라 경주의 월남과 보문에서는 연말세초 밤중 무렵에 사자놀이패가 두 마을에서 출발해 중로에서 만나 밤새도록 싸워 승부를 내며, 세후에는 여러 마을을 돌아다니면서 축사연상을 기원했다. 북청 사자놀이에서 아이를 사자에 태우면 무병장수한다거나, 사자 털을 베어다 두면 장수한다는 생각도 사자놀이의 종교적인 측면이다.

그리고 사자놀이를 통해 마을의 단결과 협동을 도모하는 사회적 통합의 기능도 매우 중요한 의의를 지니고 있다. 각 마을 자체로 사자놀이를 위한 준비를 진행하고, 가정마다 방문해 사자를 놀아 주고, 유지의 집을 순회하며 생긴 곡식으로 마을의 공공사업에 사용함으로써 모든 마을 주민의 단결과 화합을 도모할 수 있었다. 또한 1년에 한 번 큰 명절을 맞이해 밤새도록 춤과 노래를 즐기며 흥과 신명을 푸는 과정에서, 일상생활의 긴장을 풀어 버리고 새로운 기분으로 활력을 되찾아 새해를 시작하는 오락적 기능도 있었다.

참고문헌 북청사자놀이연구(전경욱, 태학사, 1997), 신라의 산예와 북청사자(송석하, 동아일보, 1936), 조선민속탈놀이연구(김일출, 과학원출판사, 1958), 함경북도 북부 산간부락의 문화와 풍습(황철산, 과학원출판사, 1960).

필자 전경욱(田耕旭)

산가지놀이

정의 나무 등을 깎아서 젓가락과 비슷하게 만든 산가지를 이용해서 하는 놀이.

내용 산算가지는 계산을 할 때 쓰는 짧게 깎아 만든 가는 대를 말한다. 지역에 따라서 산가비·산대·수대·수가지 등 다양한 이름으로 불렸고 수숫대·싸리나무·대나무 등으로 많이 만든다. 산가지를 가지고 노는 데에는 여러 가지 방법이 있는데 이를 통칭해서 산가지놀이라 한다. 대표적인 놀이 방법은 아래와 같다.

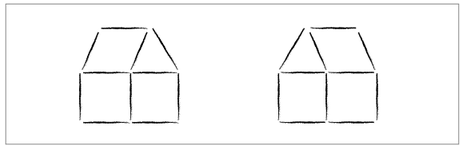
①떼어내기: 4~5명이 함께 놀기에 적당하며 30~40개의 산가지를 움켜쥐고 바닥에 흩뿌리고 시작한다. 흩뿌리는 방법도 지역마다 그 모습이 조금씩 다르다. 왼손에 산가지를 한 줌 쥐고 바닥에 세운 뒤 오른손으로 산가지 한 개를 집고 왼손의 산가지 중 하나를 눌러 세운다. 왼손을 놓아서 산가지들이 흩어지게 한 다

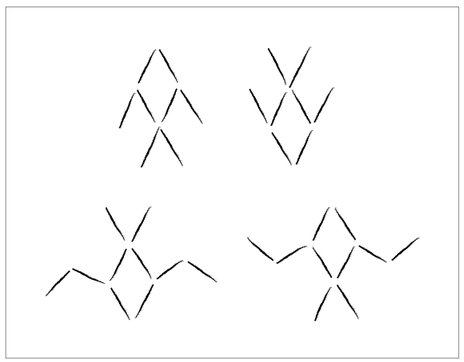


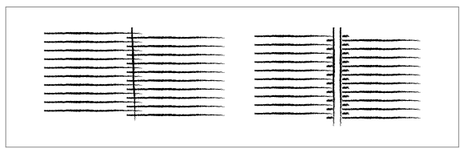
산가지함과 산가지 | 국립민속박물관



산가지 따기


산가지 형태(집 방향) 바꾸기


산가지 형태(방향) 바꾸기


산가지 들기


삼각형 없애기

음 오른손에 잡은 산가지를 가지고 떼어내기를 시작한다. 중요한 것은 서로가 얼기설기 적당히 겹치도록 놓는 것이다. 너무 뭉쳐 있어도, 너무 떨어져 있어도 이 놀이의 재미가 반감되기 때문이다. 놀이순서를 정하고 바닥에 산가지가 모두 없어질 때까지 계속 차례에 따라 바닥에 있는 산가지를 집어 가져가면 된다. 이때 자기가 가져오려고 잡은 산가지를 제외한 나머지가 움직이지 않도록 조심한다. 만약 산가지를 가져오는 과정에서 다른 산가지를 건드리면 무효가 되고, 그렇지 않으면 자기 것이 된다. 실패하면 다음 사람이 하고 성공하면 한 번 더 기회를 주는 것이 일반적인데, 이렇게 계속 하여 가장 많은 산가지를 가져온 사람이 이기게 된다.

북한에서는 떼어 내는 방식은 같은데 처음이 조금 다르다. 놀이하는 사람이 10여 개의 산가지를 한 손에 쥐고 한 개를 다른 손으로 들고 세워진 산가지 중 한 개를 누른 다음 쥐고 있는 산가지를 놓는다. 이때 누른 산가지와 쥔 산가지 중 한 개가 서 있어야 떼어 낼 기회를 얻게 된다. 손힘이 약한 아이는 중심을 잡지 못해 떼어낼 기회조차 얻지 못하는 경우가 많다.

②산가지 따기: 산가지를 도-개-걸-윷-모의 순서대로 늘어놓고 한다. 윷의 끗수에 따라 해당하는 산가지를 가져가는데 만일 해당하는 산가지가 없으면 앞서 딴 산가지를 도로 물어넣어야 한다. 만약 가지고 있는 산가지가 없다면 빚을 지게 된다.

③형태 바꾸기: 산가지를 이용하여 어떤 형태를 만든 다음, 산가지 몇 개를 움직여 방향 또는 형태 자체를 바꾸는 것으로 한 쪽에서는 문제를 내고, 한 쪽에서는 그 문제의 조건에 맞추어 푸는 것이다. 예를 들면 북쪽으로 머리를 향하고 있는 물고기 모양을 만들어 놓고는 '산가지 세 개를 움직여서 물고기가 남쪽으로 머리를 향하도록 하시오.'라고 제시하는 식이다. 이외에도 도형, 계산식, 동물 모형 등을 놓고 다양한 방식의 문제들이 매우 많다.

이 밖에도 산가지 10개를 늘어놓고 정해진 규칙에 의해 두 개씩 쌍을 만드는 쌍 만들기라든지, 산가지 한 개로 여러 개의 산가지 들어올리기, 산가지 높이 쌓기 등이 있다.

특징 및 의의 산가지는 원래 계산할 때 쓰는 일상 도구였는데 주판이 널리 사용되면서 아이들의 놀잇감이 되었다. 아이들 손으로 넘어온 산가지는 끊임없이 새로운 놀이로 변화했다. 또 누구나 할 수 있고 놀잇감이 간편해서 더욱 많은 사랑을 받게 되었다. 그런데 나무를 짧게 깎아 만든 산가지를 더 이상 찾기 어렵게 되자 때마침 광범위하게 사용되고 있던 성냥개비가 산가지를 대신했다. 소재가 성냥개비로 바뀌면서는 성냥개비이기에 가능한 놀이들이 추가되면서 산가지놀이는 그 내용이 더욱 풍성해졌다.

참고문헌 민속놀이와 명절-하(조선의민속전통편찬위원회, 대산출판사, 2000), 우리나라 민속놀이(심우성, 동문선, 1996), 조선의 민속놀이(도유호 외, 푸른숲, 1988), 한국의 전통놀이(사단법인 삼동청소년회, 도서출판 삼동윤리, 1997).

필자 이상호(李相昊)

삼척 기줄다리기

정의 강원도 삼척 지역 사람들이 공동체의 공동선을 기원하는 주술적 대동성을 내재하고 있는 정월대보름 놀이.

내용 삼척 기줄다리기에서 기줄이란 게줄을 의미하는 말로, 기둥이 되는 큰 줄에 작은 줄이 매여 마치 게의 발처럼 보인 데서 연유되었다. 기줄다리기는 게줄싸움을 뜻하며, 삼척 게줄다리기 또는 삼척 게줄싸움이라고도 한다. 1662년(현종 3)에 삼척부사로 있던 허목許穆이 이곳에 제방과 저수지를 만들면서 가래질에 필요한 새끼줄을 힘들이지 않고 많이 만들고, 마을 전체가 참여하여 일을 쉽게 하기 위한 수단으로 시작되었다. 해안마을인 부내면府內面 쪽과 산골 마을인 말곡면末谷面 쪽 두 편으로 나누어 내기하는데, 이기는 쪽에 풍년이 든다는 속설이 있다. 그러나 실제로는 내기에 진 쪽에게 삼척읍성을 수리하거나 오십천의 제방을 수리하는 고된 노역이 배당되었기 때문에 해마다 격렬하게 벌어졌다고 한다.

매년 정월 10일을 전후하여 말곡 부내에서 각각 총대표 패장을 민선에 따라 추대하게 된다. 뽑힌 총패장은 덕망, 재력, 풍모 등을 고루 갖춘 인물로 마을 사람이 숭상하는 사람이다. 또 총패장은 본부를 마련하고 부패장 한 명, 보통 패장 4~5명의 간부를 결정하여 행사를 계획하고 구성하였다. 참모들이 구성되면 총패장은 그들이 속한 패집단에 지시를 하게 된다. 각 마을에 술비통으로 기줄을 만들어 보름날 아침까지 본부에 집결하라고 통지한다. 통지를 받은 마을은 이장이 중심이 되어 집집마다 짚을 모으고 술비통에 의해 기줄을 만든다. 기줄은 보통 직경 40~50㎝ 정도, 길이는 80~100㎝로 만든다. 각 마을마다 만들어진 기줄을 마을 사람들이 보름날 아침 어께에 메고 본부(읍내 사대 광장)에 집결하게 된다. 이때 각 읍면 패장이 줄머리인 마두馬頭에 올라탄다.

이 기줄을 매고 본부인 삼척읍 오십천 사대에 도착하면 본부 패장들과 읍내면들은 각각 소속편을 정성껏 맞이한다. 의상을 갖춘 농악대를 앞세우고 길군악의 연주에 맞춰 행진한다. 사전에 읍 소재지 마을은 음식을 장만해 두었다가 소속편 기줄이 도착할 때마다 극진히 대접한다. 총패장은 말을 타고서 부패장 이하 보통 패장들과 함께 의관을 정제하고, 농악을 선두로 각 지역에서 오는 기줄들을 모은다. 기줄을 멘 지역민들은 소속편으로 가서 농악에 맞춰 흥겹게 돌면서 논다. 넓은 사대를 꼬리를 물고 도는 이때 농기農旗, 부락기部落旗, 영기令旗 등의 여러 기를 앞세우기도 한다. 또한 남녀노소를 불문하고 모든 마을 사람이 구경을 하며 함께 함성을 지르기도 하고 노래를 부르기도 한다. 저녁이 되면 마을마다 준비한 대등, 연등, 기타 등불과 관솔불, 솜방망이불 등도 밝히고 마을마다 나온 농악을 치며 신나게 논다. 일종의 지신밟기와 등불놀이를 밤 11시경까지 거행하였다고 전한다.

짚과 줄이 오는 과정도 축제의 성격을 지닌다. 지역민이 한데 어울려 신명나게 놀고 있는 동안 본부의 기줄을 엮는 장소에서는 부내·말곡 양편 각각 기줄을 전문적인 기술자 중심으로 엮는다. 줄 엮는 기술자가 가래줄, 뱃줄, 그물, 이엉 등을 만드는 솜씨와 관련되기에 기능보유자를 찾아 계승시켜야 한다. 암·수줄은 마두에서 지네줄(옆줄) 갈래까지 묶는데 6~7시간 걸린다. 암수의 기줄이 완성될 때면 자정이 넘고, 드디어 부내와 말곡 양편의 암·수줄을 결합시킨다. 줄머리 타래는 서로 대어 비녀 장목長木을 지른다. 소요 시간은 30~60분이 걸린다. 결합 과정에서 성희잡담, 욕설농담, 음담패설, 집단 야유 등이 오고가며 웃음을 촉발시키고 있다. 실제로 기줄다리기의 경합은 새벽 1시경에 거행되었다. 보름달이 비치고 관솔불, 초롱불이 켜진 상태에서 경합하는 기줄다리기는 일대 장관을 이룬다.


입장


술비놀이


기줄다리기


속력줄다리기




중기줄다리기


대기줄다리기


대기줄다리기


대기줄다리기

삼척 기줄다리기 | 강원 삼척 | 2015 | 국립민속박물관

결합된 기줄의 몸줄 길이는 마두에서 꼬리(지네)줄까지 300*m* 이상이나 된다. 몸줄 둘레가 7~8*m* 정도이며, 높이도 3*m*쯤 된다. 지역민이 직접 당기는 게발 모양의 꼬리줄도 굵기가 30~50*m* 정도 되고, 길이도 50~60*m*나 된다. 비녀 장목인 공이는 숫줄에 속하며 보통 향나무를 사용한다. 그 길이는 3~4*m* 이상이고, 직경은 50*cm*이며 남근목의 성격을 드러냈다. 최근에는 암·수줄이 상당히 축소되어 전승되고 있다. 암·수줄의 결합 모습은 신성스럽기도 하며, 그 자체가 즐거움을 주었지만 최근에는 이런 모습을 찾아볼 수 없기에 원형 복원이 요구된다. 기줄다리기는 경합 장소뿐만 아니라 양편으로 나누는 것조차 관인官認에 의해 변모되었다. 또 진행 방식도 많이 바뀌었다.

부내·말곡 양편의 총패장은 기줄머리에 올라서서 지휘한다. 총패장은 소속편이 승리하기 위해 여러 가지 작전을 동원해야 한다. 주로 작전은 수천 명을 일제히 움직일 수 있는 기 신호와 같은 차인에 달려 있다. 총패장의 지휘 신호를 뒤편의 부패장이 받아 보통 패장들에게 전달된다. 기줄 중간에 있는 보통 패장들의 신호를 지역민이 일제히 받아 움직이게 된다. 기의 다양한 신호, 북과 징 소리, 술과 돌 이용의 뿌리고 누르기, 횃불 이용의 동작 등이 동원되었다. 이것은 지역민의 일체 단결을 표출한 집단 연희이기도 하다.

술비통의 복원은 기줄다리기의 존재양상을 가늠하는 것이었다. 술비통은 큰 기줄을 만드는 직접적인 기계機械이다. 줄을 꼬거나 트는 데 필요한 틀이다. 술비통의 뜻에 대해서 삼척 지역 제보자들은 대부분 수술통의 구멍으로 줄이 나오기 때문에 붙여진 이름이라 한다. 즉 줄을 틀면 기줄이 술술 또는 슬슬 비벼져 나가는 모양을 딴 것이라고도 한다. 술비통의 틀 구조는 줄 세 가닥이 동시에 단단히 꼬일 수 있도록 세 개의 구멍이 있다. 두께 3~5*cm* 가량의 송판으로 만들며, 그 직경이 30~50*cm*이다. 이 판자를 소나무로 된 받침 네 개가 엇대어진 위에 고정시킨다. 받침대 네 개는 밑 부분에 역시 세 개의 지름대로 떠받치고 줄이나 못으로 고정시킨다. 술비통의 크기는 마을마다 차이가 있다. 술비통을 놓고 기줄을 트는 과정은 한 쪽에서 세 명이 각각 한 구멍을 통하여 짚이나 작은 새끼줄을 넣어 꼬면, 각 사람에게 짚을 대는 세 명 이상의 지역민이 보조하여 준다. 이 반대편 곧 세 가닥이 동시에 꼬이는 곳에서는 여러 지역민이 일렬로 서서 세 구멍에서 나온 줄을 모아 반대 방향으로 돌리며 단단히 틀면서 꼬아간다. 이때 탄탄하고 질긴 기줄을 만들기 위하여 'ㄹ'자 모양의 곰배를 줄에 끼워 돌리면 긴 줄이 죄어든다. 실제로 줄을 틀게 되면 처음 짚을 대어서 직경 5*cm* 가량의 줄이 틀어지고, 그러한 줄이 세 가닥 만들어지면 다시 술비통에 넣어 꼬면 세 배 가량인 15*cm*인 줄이 된다. 또다시 이 15*cm* 가량의 줄 세 개를 구멍에 넣어 돌리면 45*cm* 가량의 기줄이 만들어진다. 이를 더욱 큰 술비통에 넣어 돌리면 더욱 큰 줄이 될 것이다. 이 45~60*cm* 가량의 기줄이 각 마을마다 만들어지게 되면 그 길이는 60~100*cm* 정도가 된다.

줄 꼬는 과정은 보통 '술비하는 동안'이라고 칭하는데 이 과정에서 〈술비통노래〉를 부른다. 한 사람이 메기면 그밖에 줄 꼬는 사람들과 그 옆에서 구경하는 사람들은 〈술비통노래〉의 후렴인 '에헤야 술비야'를 후창한다. 〈술비통노래〉 각 편에서 기줄다리기의 분위기를 읽을 수 있다. 술비를 끝내고 난 다음 완성된 줄을 어깨에 메고 지역민은 '어화', '어화'라는 소리를 반복하면서 일종의 지신밟기를 하며 주위를 돈다. 일종의 길놀이인데 '어화', '어화'라는 소리는 기쁜 마음을 나타내는 노래 후렴 혹은 구호로 임금이나 신에 대한 감사와 영광을 외치는 말이다. 각 마을마다 술비통 행사가 끝나면 기줄을 대보름날 아침에 기줄다리기를 하는 곳으로 갈 때까지 마을의 신성한 터나 서낭당 주변에 모셔 두었다.

지역민은 대보름날 아침에 본부인 오십천의 사대광장으로 줄을 메고 모였다. 맨 앞에 마을의 농악대를 앞세우고, 뒤에는 술비를 메고 가는 지역민과 그 밖의 마을민이 따라 행진한다. 이 장엄하고 소란스런 광경 때문에 온 마을이 축제 분위기에 젖어 들고 흥이 날 뿐만 아니라 직접 참여하고 싶은 충동을 가지게 된다. 기줄다리기의 장소에서 말곡 마을의 술비는 수줄을 만드는 편에 집결하고, 부내 마을의 술비는 암줄을 만드는 편에 모이게 된다. 마을마다 만들어 온 줄을 다시 협동에 의하여 큰 암·수줄이 경합할 수 있도록 기줄을 만들게 된다.

특징 및 의의 기줄다리기 자체는 마을 축제의 성격을 띤 집단 민속놀이이다. 오래전부터 내려오던 삼원제, 선농제, 오금자제 및 잔존하는 동제 등이 간접적으로 경연 과정에 반영되었지만 전승 맥락과는 직접 관련이 없다. 기줄다리기에는 점세적 관습이 뚜렷하게 나타나지 않고 풍요 기원의 음양습속이 이 지역의 관련 패장 인물들과 연결되어 드러나고 있다.

기줄은 솔닥기줄—중기줄—큰 암·수줄로 점차 확대하여 발전된 것 같으며, 줄은 제의적 요소와 주술적 생산성이 강하게 표출되고 있다. 암·수줄의 결연에는 성 행위 그 자체를 유 사연상의 관념 체계로 받아들이고 있고, 암·수줄이 서로 당기는 양파경축희兩派競祝戲의 일면은 지역의 특수성과 원초적인 사고방식에서 비롯되었다. 곧 내륙과 부사를 남성 '수줄=부곡'의 상징으로, 바다와 영장을 여성 '암줄=말곡'의 상징으로 보고 있다. 기줄다리기에 반영된 민중의식民衆意識은 경합과 농악에 의해 흥겹게 노는 오락성, 놀이 자체에 밀착되어 신명을 내고 즐겁게 몰입하는 자율성, 여러 속신과 제의가 내재하는 신앙성 등을 포괄한다.

참고문헌 국역 척주지(배재홍 편저, 삼척시립박물관, 2001), 삼척게줄다리기 고찰(장정룡, 강원도 민속연구, 국학자료원, 2002), 삼척지역의 술비통과 줄다리기(이창식, 민속문화의 정체성 연구, 집문당, 2001), 완역 척주집(강원대학교 강원문화연구소, 삼척시, 1997).

필자 이창식(李昌植)

서낭대싸움

정의 마을신을 표상하는 서낭대를 서로 맞부딪쳐 쓰러뜨리거나 부러뜨려 승부를 가리는 민속놀이.

역사 '서낭대싸움'의 기원은 기록으로는 확인할 수 없고 서낭대의 기원을 살펴 짐작할 따름이다. 서낭대는 신대神竿로서 기능하며 무속에서는 전국적 분포를, 마을 동제로서는 주로 경상도 지역 전역과 강원도 일부 지역의 지역적 분포를 보인다. '서낭대싸움'은 동제나 지신밟기를 하는 과정에서 우발적으로 발생하는 것으로 마을 동제에서 신대 역할을 하는 지역에 한정되어 나타난다. 서낭대는 긴 장대에 꿩 깃과 방울 등을 달아 마을신을 모시고 다닐 수 있는 이동성 신체로서의 특성을 지닌다. 삼한시대의 '솟대'와 현대의 '서낭대'는 신대로서의 공통점을 갖지만 솟대는 입대목立大木, 서낭대는 이동 가능성의 차이를 보인다. 일각에서는 서낭대와 '솟대'의 형태적 유사성에 근거하여 '서낭대싸움'의 연원을 삼한시대까지 추정하는 견해가 있으나 구체적 증거를 찾을 수 없다. 서낭대를 솟대 또는 소도의 성격과 형태를 복합적으로 계승한 신간으로 보는 견해에는 일반적 합의가 이루어진 것으로 보인다. 그런 점에서 '서낭대싸움'은 그 연원을 구체적으로 밝힐 수는 없으나 상당히 이른 시기부터 전승되어 온 전통민속임을 짐작할 수 있다.

내용 '서낭대싸움'은 강원도에서 경상남도에 이르는 한반도 동쪽지역에서 주로 분포되어 있는데, 특히 경북 안동, 대구광역시, 경남 창녕 일대에서 구체적인 전승 사례가 보고되어 있다. '서낭'은 지역에 따라 '천왕', '천황', '처낭' 등으로 불린다. 그래서 '서낭대싸움'도 '천왕대竿싸움'이나 '처낭기旗싸움' 따위로 불리고 있다. '서낭대'는 기다란 장목 끝에 꿩 깃을 묶어 신의 얼굴을 형상하며, 그 아래에 쇠방울을 달고 옷이나 천을 걸쳐 놓은 형태이다. 여기서 옷과 천의 형태가 기의 형태를 띠느냐 그렇지 않느냐에 따라 서낭대와 서낭기가 구분된다. 그러나 싸움의 경우에는 기의 형태를 갖췄더라도 주로 '서낭대싸움'이라고 부르는데, 이는 싸움이 전개될 때는 기폭을 깃대에 감아 '대'의 모습을 갖추기 때문이다.

서낭당의 분신이자 움직이는 서낭당으로서 서낭대는 섣달과 정초에 등장하여 서낭신의 영험과 신력을 가지고 풍물패와 더불어 가가호호를 방문하여 지신밟기와 동제를 주재한다. 이 과정에 이웃하는 마을신과 만나거나 불특정 여러 마을이 모이게 될 경우 또는 마을신의 위세를 가늠하기 어려운 상황에서 싸움이 우발적으로 일어나게 된다. '서낭대싸움' 자체를 하나의 의례로 보기는 어려우며 정초 의례 과정의 일부로 이해하는 편이 낫다.

앞서 언급한 바와 같이 '서낭대싸움'의 발발은 마을신 사이의 서열 갈등이 주요 원인이다. 신들의 우열을 가리기 어려울 때 격렬한 다툼이 일어나기도 하지만 다른 한편으로는 부부의 연을 맺어 싸움을 피하는 경우도 있다. 또한 마을신 간의 우열 관계가 분명한 경우는 싸움이 일어나더라도 마을신의 신격이 높은 마을이 늘 승리하는 방식으로 싸움의 승패가 예정되어 있기도 하다. 그 전형적 사례가 경북 안동의 '서낭대싸움'이다. 안동 가송마을 서낭대는 공민왕의 딸로서의 신격이 있고, 안동 도산면 원천마을 서낭대는 보통 신격이다. 그래서 두 마을신의 서낭대싸움에서는 언제나 가송마을의 승리가 예정되어 있다. 창녕 영산면 '서낭대싸움'에서는 연당리 '연애 각시(연화각시)'의 신력이 창녕 일대의 마을신들의 신격보다 월등히 더 높기 때문에 처음부터 싸움의 상대가 되지 않아서 '서낭대싸움' 자체가 일어나지 않기도 한다. 대신 각 마을에서 연화각시를 서로 맞이하기 위해 각 부락의 서낭대가 연화각시를 마중 나온다. 그런가 하면 신의 우열관계가 불분명할 경우 벌어지는 '서낭대싸움'은 '난투극'이 일어나거나 때로는 '서낭대를 부러뜨리고 기폭을 찢어 버릴' 정도로 격렬한 양상을 보이기도 한다. 하지만 이런 격렬한 싸움은 흔하지 않은 일이고, 설령 서낭기가 훼손되거나 사람이 다친다 하더라도 어떤 변상을 요구하지 않는 게 통례이다.

'서낭대싸움'은 대체로 현지 주민들의 증언으로 가늠할 뿐 현장을 직접 목격하기가 쉽지 않다. 중요무형문화재 '영산 줄다리기'와 '쇠머리대기'로 잘 알려진 경남 창녕군 영산면의 '서낭대싸움' 연행의 경우 다섯 마을의 서낭대가 섣달 보름부터 정월 보름까지 약 한 달 동안 보인다. 이 기간 동안 현지 주민들은 동제는 물론 지신밟기를 하는 과정에서 수시로 서낭대에 치성을 드리며 오곡 씨를 넣은 복주머니를 매달기도 한다. 마을 사람들은 날마다 서낭당에 기대 놓은 서낭대를 앞세운 놀이패들이 마을을 순회하며 동제와 지신밟기를 한다. 그 과정에 다른 마을 서낭대를 만나면 '우리 마을 서낭님이 영험이 세니 우리 마을 서낭님(서낭대)께 고개를 숙이라.'라는 주장이 맞붙어 싸움이 일어난다.

'서낭대싸움'은 중요무형문화재 제25호 영산 쇠머리대기싸움의 앞놀이로 진행되며 영산면 민속놀이 공연장에서 진행되고 있다. 이 싸움은 먼저 동·서 각 편에서 쇠머리대기가 출발할 때 서낭대를 앞세우고



서낭대싸움 | 국립민속박물관

출발한다. 놀이마당에 도착하면, 각 편의 쇠머리대기 싸움이 벌어지기에 앞서 서낭대를 앞세운 각 편의 진영이 나서 풍물소리로 위세를 높이며 몇 바퀴를 돈다. 이 진영의 정렬 순서는 서낭대, 대장, 중장, 소장군, 풍물패, 마을 사람들(진잡이), 기타 참여자 및 관객들이다. 각 진영의 패거리들이 서로 경내를 휘젓듯이 다니다가 놀이판 한가운데서 양쪽 서낭대가 만나게 된다. 양편은 서로 옥신각신하다가 진잡이들이 생대나무에 매어 단 작은 깃발을 들고 앞으로 나와 서로 상대편을 향해 깃발을 내젓는다. 이때 양편의 분위기는 점점 고조되고 본격적인 '서낭대싸움'을 하기 위해 서낭대를 들고 있던 양편의 장정들은 서낭대를 지정된 곳에 내려놓는다. 약 5~6명의 건장한 사내들이 서낭대의 밑둥을 발과 무릎 등으로 받쳐 단단히 고정시킨다. 신호가 떨어지면 고정시켰던 서낭대를 앞으로 기울여 상대의 서낭대에 맞대고 서로 누르기 시작한다. 처음에는 보통 서낭대가 팽팽하게 맞서는데 어느 한 순간 힘의 균형이 깨지면 마을 사람들이 힘을 합하여 상대의 기를 사정없이 내리누른다. 이때 양편 청년들이 격돌하여 일대가 아수라장이 되기도 하는데, 결국 기가 부러지면서 승부가 갈린다.이긴 편에서는 서낭기를 들고 행사 본부 쪽으로 달려가 승리 소식을 알린다. 그러나 승부에 승복하지 않고 진 편 사람들도 자기 마을이 이겼다면서 연단을 향해 서낭대를 비스듬이 내려놓는다. 행사 본부는 승부를 판명하지 않고 각 편 복주머니에 격려금을 넣어 서낭대에 매다는 것으로 '서낭대싸움'은 끝을 맺는다. 경내에는 풍물 소리가 더고조되면서 처음처럼 동·서 양편의 무리들은 다시

서낭대를 앞세워 경내를 돌아 쇠머리가 있는 곳으로 퇴장한다.

특징 및 의의 '서낭대싸움'은 주로 한반도 동쪽 경상도, 강원도 일부 지역에서 마을신을 상징하는 서낭대로 마을신의 우열을 가리는 민속놀이의 하나이다. 서낭대는 이동할 수 있는 마을신의 신체이며 동제와 지신밟기를 주재한다. '서낭대싸움'은 섣달 보름에서 정월 보름 사이에 이루어지는 동제와 지신밟기를 주재하는 과정에서 이웃 마을의 서낭대와 마주할 때 두 마을신 간에 우발적으로 벌어지는 싸움이다. '서낭대싸움'은 '기싸움'에 비하여 서낭대가 가지는 영험과 신력이 상대적으로 강조되며, 두 마을의 서낭신을 매개로 마을 공동체 구성원들이 위세를 다투는 대동놀이의 성격을 지닌다. '서낭대싸움'은 마을의 안녕과 평안을 염원하는 마을 신앙의 발현 과정에서 마을신끼리의 대결 양상을 띤다. 이 과정은 마을신에 대한 자긍심을 공고히 하고 마을 공동체 내부 구성원끼리도 결속을 강화하지만 상대 마을신의 존재와 가치 그리고 마을 공동체의 위상을 인정함으로써 마을 공동체의 존재를 확인하는 의미도 있다.

참고문헌 조선의 향토오락(村山智順, 조선총독부, 1941), 공동체의 표상으로서 마을기의 형상과 의미(김선태, 안동대학교 박사학위논문, 2013), 두레연구(주강현, 경희대학교 박사학위논문, 1995), 문경 모산굴기세배(한양명, 문경새재박물관, 2000), 서낭간고(조지훈, 신라가야문화1, 청구대학교 신라가야문화연구원, 1966), 영산쇠머리대기(한양명, 국립문화재연구소, 2003), 창녕 일대의 서낭대에 대하여(변덕진, 연구논문집5, 효성여자대학교, 1969).

필자 김선태(金善泰)

서리

정의 주로 식량 사정이 좋지 않던 시기에, 청소년들이 주린 배를 채우기 위해 또는 재미삼아 남의 곡식이나 과일, 가금류家禽類 따위를 훔쳐 함께 먹는 일.

내용 1960년대 이전, 경북 지역 농촌의 사례를 중심으로 서리의 양상을 살펴본다. 서리를 시작하는 시기는 대개 십대 초반이었다. 그보다 어린 아이들은 서리 대상을 물색하거나 서리한 것을 가공하는 데 어려움이 있기 때문에 서리패를 따라다니면서 얻어먹는 데 만족하게 마련이었다. 십대 초반이 되면 아이들은 무리를 지어 소꼴을 먹이거나 나무를 하러 다녔다. 소는 적당한 곳에 풀어 두고 감시할 아이들 한둘만 붙여놓으면 알아서 풀을 뜯어먹기 때문에, 나머지 아이들은 낫치기와 지게타기 등 다양한 놀이를 즐길 수 있었다. 그러다가 배가 출출해지면 곧잘 주변의 농경지에서 적당한 곡식이나 과채류를 서리해서 함께 나눠 먹곤 했다. 아이들의 서리는 나이가 들수록 점차 대상을 확장해서 십대 후반이 되면 곡식류보다는 주로 가금류를 서리했다. 이 때문에 가금류에 대한 서리 경험의 유무는 한 마을 아이들의 연령대를 구분 짓는 기준이 될 수 있었다.

가장 쉬운 서리 대상은 곡식류였다. 논밭을 따로 지키는 경우가 거의 없기 때문에 마음만 먹으면 언제든지 서리를 할 수 있었다. 서리를 할 때는 보통 몇 명을 지정해서 목적지로 보내고 나머지는 서리한 것을 먹을 수 있도록 가공할 준비를 했다. 서리해 오는 곡식의 양은 보통 한 사람당 한두 줌 돌아갈 정도였다. 아이들은 밀과 보리, 콩을 수확하기 보름 전쯤에 집중적으로 서리를 했는데, 아직 여물지 않은 곡식들을 불에 그슬면 맛나게 먹을 수 있었다. 곡식류 가운데 서리의 대상으로 가장 선호한 것은 보리와 밀이었다. 특히 보리와 밀이 익어갈 무렵은 춘궁기와 겹쳤는데, 가장 배고픈 시기였으므로 아이들은 서리를 해서 허기를 달랠 수 있었다. 한편 가을에는 주로 콩 서리를 많이 했다. 이때는 이미 추수를 어느 정도 마친 뒤여서 식량 사정이 괜찮았기 때문에 서리를 놀이 삼아 하게 마련이었다.

곡식류에 비해 과채류는 귀한 것이었기 때문에 서리할 때 더 많은 주의를 기울였다. 무리 가운데 재빠르고 꾀 많은 아이가 서리를 하고 어리거나 행동이 둔한 아이가 망을 봤다. 과일이 나기 시작하는 여름에는 논두렁이나 밭두렁에 한두 그루씩 심어둔 과일나무에서 자두와 복숭아 등을 서리했다. 여름은 보리와 밀 등을 수확해서 비교적 식량 사정이 괜찮을 때이지만, 아이들은 과일을 서리해서 간식 삼아 나눠 먹었다. 초가을 무렵은 아직 추수를 하기 전이어서 잠시 식량 사정이 어려워지는 추궁기에 해당했다. 이 시기에 아이들은 감과 돌배, 능금 등을 서리해서 허기를 채우려고 했는데, 아직 덜 익은 탓에 떫은맛을 감수해야 했다.

채소류 가운데 감자는 아린 맛이 나는 풋감자부터 다 익은 것에 이르기까지 가리지 않았다. 서리한 감자는 계곡이나 개울가로 가져가서 '삼무지' 방식으로 익혀 먹었다. 삼무지는 직조에 필요한 삼실을 장만하기 위해 대마를 찌는 것으로서, 아이들은 어른들이 하는 것을 보고 배워두었다가 감자를 익힐 때 활용했다. 한편 오이와 참외 등은 주로 텃밭에서 재배했는데, 역시 서리의 대상이었다.

가금류인 닭을 서리하는 것은 가장 어려운 일이었다. 둥지가 집 안에 있는 데다 닭이 움직이기 때문에 주인 몰래 잡기가 쉽지 않았다. 닭서리는 연중 가능했지만 특히 여가 시간이 많은 농한기, 그것도 사람들의 실외 활동이 뜸한 겨울철에 많이 했다. 서리의 주체는 십대 후반 이상의 청년들로서, 긴 겨울밤 동안 놀이판이나 소소한 일판을 벌이다가 배가 출출해지면 닭서리를 했다.

닭서리를 하는 시간은 주로 자정이 넘어 인적이 끊어지고 달이 밝아 주변의 지형지물을 판단하기 용이한, 보름날 전후의 열흘 정도였다. 서리의 대상은 마을 내외를 가리지 않았지만 마을에서 하면 나중에 탄로 날 수도 있으므로, 이웃 마을로 가서 하기도 했다. 닭서리는 과채류 서리를 할 때보다 역할 분담이 뚜렷했다. 직접 닭을 잡아오는 것은 강단 있고 재빠르며 상황 판단이 뛰어난 사람이 맡고, 망보기는 덩치가 크고 힘이 센 데다 임기응변에 능해서 행여 주인에게 발각되었을 때 잘 따돌릴 수 있는 사람이 맡았다.

서리를 할 집에 도착하면 주인이 잠들었는지 확인한 다음에 닭을 서리했다. 닭장으로 가면 문을 열 때 소리가 나는 것을 방지하기 위해 문틈에 물을 부었다. 닭을 포획할 때는 한 손으로 목을 잡고 다른 손으로는 날개를 잡아서 울음소리와 날갯짓 하는 소리가 나지 않도록 했다. 닭을 잡으면 미리 정해 놓은 집으로 가져

서리의 양상

구분	대상	주도 연령	인원	역할 분담	계절	시간	장소	처리 공간
곡식류	밀	10대 초중반 이하	10명 내외	없음	봄~초여름	낮, 밤	논, 밭	산골, 개울가
	보리				가을			
	콩				여름			
	옥수수							
과채류	오이		4~5명	망, 서리	여름		밭	현장
	수박							
	참외				늦봄~초여름			현장, 산골
	자두, 복숭아				가을			
	감자				늦여름~가을		들, 가정집	현장, 집
	고구마				가을			
	돌배, 능금				겨우내	밤	처마 밑	집
	감							
	곶감							
가금류	닭	10대 후반 이상	5~8명	망, 서리, 재료 준비	연중(주로 겨울)	늦은 밤	닭장	집, 산골
							우리	
부식류	무	10대 이상	4~5명	없음	겨울	밤	뒷마당	집
	김치						김칫독	



서리 | 이서지 | 국립민속박물관

가서 조리했다. 닭을 조리하는 집은 대개 어른들이 출타중이거나 홀로 사는 여성의 집이었는데, 조리는 그 집의 여성이나 서리패 가운데 비교적 요리를 잘 하는 사람이 맡았다.

부식류 서리는 가금류 서리와 마찬가지로 겨울밤에 많이 했다. 이 서리는 주로 땅 속에 묻어 놓은 김장김치와 무를 대상으로 했는데, 십대 중반의 아이들로부터 청년들에 이르기까지 즐겨하는 것이었다. 청년들은 함께 모여서 가마니를 짜거나 새끼를 꼬다가 출출해지면 서리해 온 김치를 안주 삼아 막걸리를 마셨고, 아이들은 밤늦도록 친구 집에 모여 놀다가 김치나 땅에 묻어 둔 무를 서리해 와서 간식거리로 삼았다.

1970년대 초반에 통일벼가 보급되고 기계화학농법이 일반화되면서 식량 문제가 해결되자, 배고픔을 해결하기 위한 서리는 점차 자취를 감추게 되었다. 그 뒤로도 과채류와 닭서리는 한동안 전승되었지만 놀이적 성격이 보다 더 강한 것이었다.

특징 및 의의 문화적으로 용인된 도둑질로서 서리는 청소년 복지라는 관점에서 이해할 필요가 있다. 곡식 서리는 주로 춘궁기에 집중적으로 벌어졌는데, 춘궁기와 같은 식량 위기 속에서 제한된 식사량과 식사 기회 탓에 허기진 아이들을 위해 공동체 윤리의 범주 속에서 허용되게 마련이었기 때문이다.

서리에는 유희성 또한 내재되어 있었다. 서리의 대상과 양에 적정선이 존재했기 때문에 이를 넘을 경우 일정한 처벌이 따랐다. 특히 가금류를 서리하는 경우가 그러한데, 이 때문에 서리에는 처벌을 무릅쓰고 금지된 것을 위반하는 데서 얻는 놀이적 재미가 전제되어 있었다. 게다가 목표의 달성 과정에서 각종 난관을 극복하는 전략적 경쟁(Agon)의 요소와 언제 들킬지 모른다는 불안감에서 비롯된 아찔아찔(Ilinx)의 요소 등이 복합적으로 작용함으로써 놀이적 성격이 심화될 수 있었다.

한편 서리는 아이들이 마을 문화를 체득해 가는 사회화 또는 문화화의 과정에서 일정한 역할을 수행했다. 서리를 통해서 아이들은 농경지의 작부 체계와 농작물의 파종·성장·수확시기를 보다 잘 알게 되었고 각 농작물의 양과 질, 맛과 속성을 익히게 되었으며 집안과 이웃의 경제 사정까지도 파악하게 되었다. 또한 서리에 대한 관용과 처벌의 과정을 경험하면서 마을 문화가 추구하는 공동체적 가치와 윤리를 체감할 수 있었다.

참고문헌 瑣瑣集, 1960년대 이전, 농촌의 서리 관행과 그 의미에 관한 탐색(한양명, 한국민속학56, 한국민속학회, 2012).

필자 한양명(韓陽明)

서천 저산팔읍 길쌈놀이

정의 조선시대로부터 세모시 생산의 중심지인 충청남도 서천을 중심으로, 인근의 여덟 읍 사람들이 모여서 모시 생산의 과정을 놀이화한 축제형 놀이.

내용 모시는 전국에서 생산되지만 그중에서도 서천의 모시는 18세기부터 중요한 지역의 특산물로 소개되고 있다. 조선 후기에 충청도에서 모시[苧]가 생산된 지역은 임천군·한산군·서천군·남포현·비인현·정산현·청양현·부여현·해미현 등으로, 충청도 서북부의 서해안 지역에 국한된다. 이들 장시를 하나의 권역으로 칭할 때는 모시를 생산하는 여덟 개 지역이라는 뜻에서 '저산팔읍苧産八邑'이라 한다. 이 용어는 충청우도를 중심으로 조직된 보부상단의 하나로 모시를 주로 거래하던 저산팔구苧産八區라는 보부상단의 명칭에서 유래되었다. 저산팔읍 중 모시로 유명한 곳은 한산군으로, 조선 후기에 이르면 모시의 경제적 가치가 증대되면서 모시 재배가 활성화된다. 모시 생산의 확대는 18세기 정약용의 『경세유표經世遺表』의 언급에서 알 수 있는데, 당시 수도작보다 열 갑절이나 고수익을 거둘 수 있는 대표적인 한전旱田 작물 중 하나로 한산의 모시를 꼽았다. 이는 상품교환 경제체제로의 전환 속에서 저산팔시가 생산과 판매의 중심지로 거듭나게 되었기에 가능했다. 실제 한산군은 농경지의 비중도 타 군에 비해 더 적고, 단위 면적당 생산량도 더 적다. 때문에 모시 생산이 더욱 절실했다. 모시 생산의 모체인 태모시를 공급받기에 유리했다는 점도 한산 모시가 유명세를 얻는 데 일조를 했다. 금강 하구의 여러 포구를 통해 전라도에서 생산된 태모시가 유입되었기에 모시 생산이 꾸준히 이루어질 수 있었다.

한산은 바닷가에 인접해 있어 습도가 적당해서 모시 생산에 적합하기는 하다. 그러나 한산 모시의 생산은 자연환경에만 의존한 것이 아니라 모시 직조에 적극적으로 노력한 결과물이다. 모시는 다른 작물과 달리 길쌈을 할 때에 건조하면 부서지고 끊어지므로, 바람이 많이 불거나 건조한 시기에는 생산할 수 없다. 여느 지역과 달리 한산군에서는 건조함을 극복하기 위해 다양한 방법을 강구했다. 그 결과 한산의 아낙네는 여느 지역과 달리 특별한 모시를 생산했다. 질 좋은 모시의 가장 큰 특징은 모시올의 굵기인데, 한산 모시는 예나 지금이나 올이 가장 가는 세모시[細苧布]이다. 세모시와 일반 모시는 동일한 작업 과정을 통해 생산되지만 작업 기술은 차이가 심하다. 모시풀을 보다 가늘게 찢고, 그것을 이어서, 짜야 했기에 지금도 특별한 기술로 간주된다. 한산에서는 모시 작업을 사시사철 지속한다. 한산군 이외의 지역에서는 모시 생산에만 집중하지 않으므로 대개의 경우 봄철에만 잠시 작업을 한다. 그러나 한산에서는 밭일이 많은 경우에 잠깐 중단하기도 하지만 대체로는 일년내내 작업한다.

이 놀이는 모시의 우수성을 알리기 위한 의도로 만든 것이다. 지역의 생산 기반을 놀이화 했다는 점에서 작위적이기는 하지만, 여느 지역과 달리 한산 지역의 삶이 농축되어 있어 나름대로 의미와 가치가 있다. 매년 6월에 지역 축제의 일환으로 전승되고 있는데, 1982년에 제23회 전국민속예술경연대회에서 문화공보부 장관상을 받았고, 1991년에 충청남도 무형문화재 제13호로 지정되었다.

서천 저산팔읍 길쌈놀이는 모시베끼기로[태모시 손질], 모시삼기, 모시꾸리 감기, 모시날기, 모시매기, 모시짜기, 모시감별, 한산모시예찬의 여덟 과정으로 구분되어 있다. 모시감별과 한산모시예찬을 제외하고는 모시제작을 순서화한 것이다.

첫 과정은 길쌈 작업의 첫 단계인 태모시 손질로, 여덟 개 읍의 사람들이 모여서 각자 모시 껍질을 벗긴다. 검은 치마에 흰 저고리를 입고, 머리에는 흰 수건을 쓴 아낙네들이 땅에 쪼그리고 앉아 모시를 벗긴다. 이때 풍장패가 중앙에서 풍물판을 벌인다.

모시삼기는 태모시를 찢는 과정으로, 마른 것을 물에 담가 불려서 찢는다. 한 올씩 입에 넣어 혀와 치아의 감을 이용해서 짼다. 치아로 긴 모시의 줄기를 갈라야 하므로 치아 앞쪽이 닳아 없어지고 입술과 손바닥은 터져서 피가 나기 일쑤이다.

모시꾸리 감기는 삼아 둔 모시를 이어서 꾸리로 감는 과정이다. 긴 대나무 두 개를 세우고, 그 사이에 모시굿을 걸어 두고 짧은 모시올을 빼서 왼손에 들고, 다시 한 올을 빼서 왼손에 든 모시줄과 잇는다. 아낙네가 치마를 걷고 무릎을 세우고 그 위에 두 개의 올을 겹친 채 손바닥으로 비비면 가는 줄이 이어진다. 엉키지 않도록 서려 담아 두는데, 이 작업을 하는 동안에는 바닥에 검은 천을 깔아 모시 올이 쉽게 눈에 띄도록 한다.

모시날기는 짧은 모시줄을 길게 잇는 작업으로, 조슬대와 날틀을 놓고 작업을 한다. 과거에는 검정 천에 모시굿을 놓고 그 위에 실이 엉기지 않도록 쌀겨를 뿌려 고정해 두었다.

모시매기는 날아둔 모시를 질기게 하기 위해 하는 작업이다. 먼저 콩가루와 소금을 물에 풀어 풀을 만드는데 소금을 넣으면 모시가 잘 마르지 않고, 콩가루를 넣으면 미끄러워진다. 매기를 거치면 모시가 질겨진다. 모시날기가 끝난 날실을 새수에 맞는 바디에 끼워 한쪽 끝은 도투마리에 매고 다른 쪽은 끌개에 말아 적당한 길이를 고정시킨 다음 날실을 팽팽하게 한 뒤 콩가루와 소금을 푼 물을 뱃솔에 묻혀 날실에 골고루 먹여 이음새를 매끄럽게 하고, 꺼럭이 일어나지 않도록 한다. 날

실 밑에 왕겨불로 천천히 말려 도투마리에 감아 모시짜기에 알맞게 완성하는 과정이다.

모시짜기는 모시날기를 한 도투마리를 베틀에 얹어 모시를 짜는 과정이다. 한 사람이 모시를 짜면 나머지 사람들이 그 주변을 돌면서 덩실덩실 춤을 춘다. 여덟 개 팀이 제각기 동일한 방식으로 모시를 짠다.

모시짜기를 마치면 모시검사를 한다. 예전에 장터에서 거래되던 모시팔기의 한 과정을 극화한 것이다. 저산팔읍에서 제각기 생산한 모시를 들고 나와서 검사를 받는데, 거간이 거래를 위해 모시의 흠을 잡듯이 저산팔읍의 모시에 대한 평가를 한다. 검사관이 "여러분들이 정성을 들여 짠 모시를 보겠습니다."라고 외치고 "여러분들이 정성들여 짠 모시를 보니 보령 모시는 척이 짧고, 남포 모시는 폭이 좁고 …… 오늘의 장원은 보름세로 짠 한산모시가 장원입니다."라고 한다. 한산 모시는 다른 지역과 달리 가늘게 짠 정성이 가득한 모시라는 장점을 부각시켜 한산 모시를 홍보한다.

마지막은 한산모시예찬으로, 감별을 통해 한산 모시의 우수성이 발표되면 여덟 읍의 참석자들이 일제히 깃발을 앞세우고 놀이마당의 중앙으로 모인다. 이때 중앙에는 가마를 두고 그 위에 한산군의 대표가 모시를 몸에 감고 선다. 장년들이 가마를 어깨 위로 올려 한산모시를 감은 여자를 쳐들면 〈저산팔읍 모시예찬가〉를 부른다. 가마를 중심으로 사방으로 늘어섰던 사람들이 모시를 쥔 채 원을 그리며 빙빙 돈다. 모시예찬가에 맞추어 한참 동안 놀이판을 이어 가는데, 예찬가가 끝나면 놀이판도 끝난다.

특징 및 의의 화학섬유가 보급되면서 급속하게 자취를 감추고 있는 모시 생산을 지역민이 전통을 승화해서 축제형 놀이로 만들었다. 그러나 일과 놀이가 어우러진 우리네 농촌 아낙네들의 노동이 공동화되면서 자연스레 놀이판이 형성된다. 이러한 전통 속에서 만들어진 주민들의 삶이 녹아 있는 놀이판이다.

참고문헌 서천저산팔읍길쌈놀이(김효경, 민속원, 2011), 충청우도저산팔구상무사좌사(류교성, 역사학보17·18, 역사학회, 1962), 한국의 발견, 충청남도(뿌리깊은나무, 1983), 한산모시짜기(권영숙, 국립문화재연구소, 2004).

필자 김효경(金孝慶)

석전
石戰

정의 주로 정월대보름에 개천이나 넓은 가로街路 등을 경계 삼아 돌을 던져 승부를 가리는 편싸움 형식의 대동놀이.

역사 석전에 대한 가장 오래된 기록은 『수서隋書』 동이전東夷傳 고구려 조에서 찾을 수 있다. 이 기록에 따르면 석전은 '취희聚戲—왕의 입수—수석전水石戰'의 순서로 전개된 신년제新年祭의 한 과정이었다.

한편 제의의 일환으로 행해진 석전과는 달리 전투적 목적과 관련된 석전도 있었던 것이 기록을 통해 드러난다. 『삼국사기三國史記』 권1 「신라본기新羅本紀」 남해차차웅 11년 조에는 실전에 대비한 석퇴石堆가 등장하고, 권40 직관지職官志 무관武官 조에는 법당감法幢監 중에 석투당石投幢이 있으며, 법당화척군法幢火尺軍 중에도 역시 석투당이 있다고 기록돼 있다. 이로 미루어서 이미 삼국시대 초기에 제의적인 석전과 군사 훈련 또는 실전으로서의 석전이 공존하고 있었음을 알 수 있다.

고려시대의 석전에 관한 기록 역시 두 방향으로 나타난다. 하나는 『고려사高麗史』 권81에 나온 기록으로서 정규 전투 부대로서 석투군石投軍에 관한 것이고, 다른 하나는 『고려사』와 『고려사절요高麗史節要』 신우辛禑 조 등에 나타나는 석전 기록이다. 앞의 경우, 투석投石을 군사적 목적으로 이용하기 위해서 별도의 조직을 갖고 있었던 만큼 실전 연습은 필수적이었을 것이다. 한편 신우 관련 기록에 나타나는 석전은 무뢰한無賴之徒들이 좌우로 편을 갈라 하는 싸움으로서, 비록 왕의 관희觀戲 대상이긴 해도 일부 지배층들에 의해 폄하된 단오의 국속國俗이었다.

조선시대의 기록도 고려시대의 것과 별로 다르지 않다. 우선 석전에 대한 지배층의 입장이 긍정과 부정으로 나뉘었다. 『조선왕조실록朝鮮王朝實錄』 1421년(세종 3)의 기록을 보면 상왕인 태종이 석전을 몹시 좋아하여 세종과 함께 관람하길 원했지만, 세종은 석전을 못마땅하게 여기고 관람을 사양했다. 이에 태종은 석전이 '재미삼아 하는 놀이[戲事]'가 아니라 '군사 기술[武才]'이라고 하면서 세종을 설득하여 함께 석전을 관람한 바 있다. 한편 조선시대의 석전은 군사적 목적으로 연행된 것을 제외하고는 일정하게 주술종교적 성격을 갖고 있었을 것으로 보인다. 홍성민洪聖民(1536~1594)이 남긴 경주부의 석전 기록을 보면 한 해의 길흉을 점치기 위해 석전을 벌이는 모습이 드러나는데(『졸옹집拙翁集』 권6), 이처럼 편싸움 형식의 대동놀이를 통해서 점세占歲하는 관행은 20세기까지도 이어졌다.

조선 전기까지의 기록을 통해 도성에서 석전이 전승되었고, 상반된 관점이 존재했음을 알 수 있지만 지방의 석전에 대해서는 알 수 없었다. 그러나 중기 이후의 기록들을 보면 많은 지역에서 석전이 전승되었음을 알 수 있다. 대표적인 게 앞서 살펴본 경주부의 석전과 『영가지永嘉誌』에 소개된 안동부의 석전, 『신증동국여지승람新增東國輿地勝覽』에 나오는 김해부의 석전, 『동국세시기東國歲時記』와 『경도잡지京都雜誌』 등에 소개된 만리현의 석전 등이다. 이들 석전은 조선 전기까지 도성에서 벌어진 석전과 상당한 차이를 보여준다. 우선 연행의 시기가 김해의 경우를 제외하고는 대개 대보름이고, 승부의 결과를 두고 그 해의 길흉을 점치는 점세적 성격이 뚜렷해졌다. 이와 같은 석전은 조선 후기는 물론 일제강점기까지도 전승되었지만, 그 뒤로 전승이 중단되어 지금은 찾아볼 수 없게 되었다.

내용 석전은 주로 대보름 무렵에 행해졌지만 지역에 따라서는 단오나 추석에도 벌어졌다. 석전의 전승은 두 가지 수준에서 이루어졌다. 하나는 고을의 읍치邑治를 중심으로 연행되는 '고을형'이고 다른 하나는 마을을 배경으로 연행되는 '마을형'이다.

먼저 '마을형' 석전의 사례들이다.

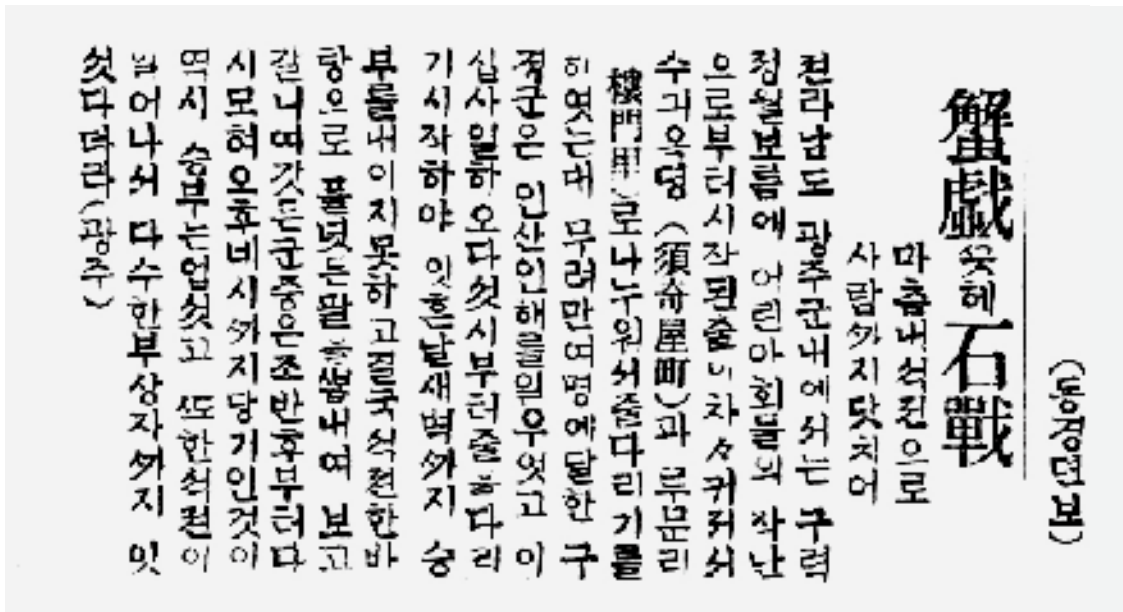
- 황해도 안악 석전: 향리에서는 너덜 대 서산으로(편을 나누어) 매년 정월 15일 석양으로부터 석전이 개시되는데 석전 전후 수일간은 아동들이 타촌으로 왕래치 못한다. 그것은 서로 맹렬하게 적시하는 까닭이다. 전투는 소아小兒로부터 시작되어 아이들이 패하면 대아大兒들이 이에 대신 출진하고 대아들이 패하면 대인大人들이 출진하여 결전을 행하는 것인데 투석은 손에 쥐어 던지는 것이 아니라 소위 '망팔매' 또는 '줄팔매'라는 것으로 노끈 끝에 소석小石을 결박하여 그것을 서서히 돌리다가 갑자기 전 완력을 다하여 이것을 투척하면 돌만이 빠져나가는 것이다. 접전시의 고함 소리는 '다과라'라고 하며 패주자를 따라 그 마을에 침입하여 가옥을 파괴하는 일도 있고, 혹 적촌에 변장 기습하기도 하며 밤이 어두워서 석전이 불가능하면 횃불(좇대로 만든)로서 상전하기도 한다.
  – 손진태, 석전고石戰考



석전 | 이서지 | 국립민속박물관

- 경상북도 문경 산양면 현리와 산북면 서중리의 석전: 석전은 금천을 사이에 두고 마주한 현리와 서중리 사이에 벌어졌으며 1920년대 초까지 전승되었다. 추석 차례를 마치면 양편은 누가 먼저랄 것도 없이 '줄팡게(줄팔매)'를 들고 금천錦川가로 모였다. 줄팡게는 일종의 간이 투석 도구로서 질긴 삼베로 만들며 길이는 한 발 정도였다. 싸움은 열 살 남짓한 아이들부터 시작했지만 차츰 연령이 높아져서 마침내 서른 살 미만의 청년들이 싸움을 주도하였다. 이때쯤이면 마을의 노인과 부녀자들이 각 편의 냇가에서 싸움을 구경하며, 격려의 함성을 지르고 어른들은 더러 작전 지시를 내리기도 했다. 싸움이 시작되면 양편은 강 양편에서 상대편을 향해 돌을 던졌다. 이때 줄팡게를 이용하면 돌을 멀리 날려 보낼 수 있어서 효과적이었다. 차츰 싸움이 격렬해지고 한쪽이 밀리면 다른 한쪽은 강을 건너 상대편을 추격했다. 추격하다가 서로 마주치면 육박전이 벌어지기도 했는데, 깨진 기왓장으로 머리를 내려칠 정도로 격렬했다.

'마을형' 석전의 형태는 두 가지이다. 하나는 아이들



蟹戲끗헤 石戰 (동경뎐보)
마츰내석젼으로
사람까지닷치어
전라남도 광주군내에서는 구력
정월보름에 어린아희들의 작난
으로부터시작된줄이 차차커저서
수긔옥뎡(須奇屋町)과 루문리
(樓門里)로나누워서줄다리기를
히엿는데 무려만여명에달한 구
경군은 인산인해를일우엇고 이
십사일하오다섯시부터줄을다리
기시작하야 잇흔날새벽까지 승
부를내이지못하고결국석젼한바
탕으로 흩넛든팔을씻내여 보고
갈니며갓든군중은조반후부터다
시모혀오후비시까지당기인것이
역시 승부는업섯고 또한석젼이
벌어나서 다수한부상자까지 잇
섯다더라(광주)

해희끗헤 석전 | 1921. 2. 28 | 동아일보 기사

만으로 이루어지는 자연발생적인 것이고, 다른 하나는 아이에서 어른으로 놀이 집단이 확산되는 계획적인 것이다. 앞의 경우는 아이들의 쥐불놀이나 횃불싸움에 이어서 벌어지는 이차적 싸움인 데 비해 뒤의 경우는 계획적이고 독립적이며 관행화한 싸움이다. 두 경우를 구별해주는 요소 가운데 하나가 줄팔매이다. 놀이꾼들이 투석 도구인 줄팔매를 지참하고 있다는 것은 그 석전이 계획적이고 관행적으로 이루어진 것임을 말해준다.

다음으로 '고을형' 석전의 사례이다.

- 안동부의 석전: 매년 정월 열엿새 날, 사람들이 부의 가운데를 흐르는 시내를 경계로 좌우로 나뉘어서 돌을 서로 던져 승부를 결정해 한 해의 풍년을 점친다. 경오년에 적을 토벌할 때에 모집하여 선봉을 삼았더니 적이 감히 나아오지 못하였다.
  – 영가지, 풍속

- 김해부의 석전: 석전을 좋아하여 매년 사월초파일부터 아동들이 모여 성남城南에서 석전을 익혔다. 단오에 이르면 장정들이 모여 좌우로 편을 나누고 깃발을 꽂고 북을 치며 고함을 지르고 날뛰면서 돌을 던지는 것이 비가 퍼붓는 것 같았다. 승부를 겨루었을 따름이니 비록 죽거나 다쳐도 후회하지 않았다. 수령이 금할 수 없었으며 경오년 왜적을 정벌할 때 돌을 잘 던지는 자를 선봉으로 삼으니 적병이 나아오지 못하였다.
  – 신증동국여지승람 권32, 김해 풍속

'고을형' 석전은 '마을형'과 마찬가지로 거주 지역에 따라 편을 구성하였고 승부의 결과로 한 해의 길흉을 점쳤으며, 시간이 흐름에 따라서 아이에서 어른으로 참여 연령이 높아졌다. 한편 조선 전기 이후 관에서는 그 위험성 때문에 석전을 금지했지만, 김해부의 사례에서 알 수 있듯이 석전에 대한 관의 금압은 그다지 효과를 거두지 못했다. 이는 그만큼 석전이 민간의 세시 행사로서 강인한 전승력을 갖고 있었음을 말해주는 것이라고 하겠다.

특징 및 의의 전근대의 석전은 투석이 전투기술의 하나였던 만큼 군사적 성격과 주술종교적 성격, 유희적인 성격을 아우르면서 전승되었다. 하지만 시간이 지남에 따라 점차 군사적 의미는 약화되고 한 해의 운을 점치는 점세적인 성격과 유희적인 성격이 짙은 세시풍속으로 자리 잡게 되었다.

참고문헌 京都雜誌, 高麗史, 高麗史節要, 東國歲時記, 三國史記, 隋書, 新增東國輿地勝覽, 永嘉誌, 朝鮮王朝實錄, 拙翁集, 石戰考(손진태, 민속학논고, 대광문화사, 1988), 전승놀이(한양명 외, 한국 민속의 세계5–세시풍속·전승놀이, 고려대학교 민족문화연구원, 2001).

필자 한양명(韓陽明)

석천 농기 고두마리놀이

정의 옛날 경기도 부평군富平郡 석천면石川面(현 경기 부천 송내동과 상동·중동 일대) 일대에서 백중날 이웃 마을 사이의 농기農旗 다툼을 통해 승자를 차지하려는 기旗싸움 놀이.

내용 고두叩頭는 '머리를 조아린다.'라는 뜻으로 농기싸움에서 패한 마을이 상좌마을의 기에 고개를 숙여 예禮를 갖추는 것을 묘사한 한자어이다. '마리'는 '머리[頭]'와 같은 뜻이므로 '고두마리'는 동어 반복으로 여겨진다. 결국 고두는 '기세배旗歲拜'를 가리키는 말이다.

농기 싸움은 두레가 형성된 지역에서 두레패 사이에 행해진 놀이로, 상대방의 농기 위에 달려 있는 꿩장목(깃털봉, 꿩깃, 장기털)을 먼저 뺏는 마을이 이기게 된다. 놀이에서 이긴 마을은 상좌上坐가 되고, 진 마을은 상좌에게 농기를 숙여 기세배를 하고 늘 형님으로 모신다. 그래서 석천 농기 고두마리놀이는 상좌다툼놀이, 고두마리농악놀이라고도 하며, 농기를 쓰러뜨리기 때문에 농기쓰러뜨리기놀이로 부르기도 한다.

농기 고두마리놀이의 연원은 논농사가 보편화된 조선 후기로 볼 수 있으나 정확하지는 않다. 그러나 일제강점기의 부평수리조합富平水利組合 설치(1923)와 굴포천掘浦川 주위의 여러 방죽, 장포들[長浦坪]·삼거리들[三街坪]·만석이들[萬石坪] 같은 명칭이 확인되는 것으로 보아, 이 지역에 두레가 존재했을 것으로 추정된다. 이 놀이는 일제강점기를 거치며 단절되는데, 이 지역 촌로들에게 구전되던 것을 1970년대 초에 부천의 민속 자료를 조사하던 최은휴가 김진엽과 박희재의 제보를 통해 발굴하고 이 지역 촌로들의 고증을 거쳐 1980년대에 재현하였다. 1997년에는 제11회 경기도민속예술축제에 120명(남 52명, 여 68명)의 인원이 참가하여 종합우수상을 차지하였고, 1999년에는 경기도 대표로 제40회 한국민속예술축제에 참가하여 문화관광부 장관상을 받았다. 현재 부천문화원을 중심으로 관리, 보호되고 있다.

석천 농기 고두마리놀이는 주로 김매기 기간과 백중 때 행해졌다. 재연한 놀이는 논매기·풍년제·농기싸움·대동놀이로 크게 구성되나, 현재는 재미있는 요소가 가미되고 민요 등을 각색하여 모두 아홉 마당으로 재현하고 있다. 풍물패의 구성은 사물四物과 제금(동발), 호적(날라리)의 풍장으로 이루어지며, 연주되는 가락은 경기도의 힘차고 빠르며 경쾌한 윗다리 풍물가락이다.

놀이의 진행 과정은 다음과 같다. 농기를 앞세운 두 마을 풍물패가 논둑을 따라 춤추며 넓은 공터나 마당에 모여, 호미를 들고 김맬 준비를 하고 기다리던 제 마을 농군들과 합세하여 상쇠의 선소리[先唱]와 농군의 뒷소리[後唱]로 풍년을 기리는 노래를 부르다 '와!' 하는 함성과 함께 논으로 들어가 〈상사뒤소리〉, 〈방애소리〉(상쇠의 선창과 농군의 후창)를 하며 논매기를 한다. 논매기가 다 끝나면 '와!' 하는 함성과 함께 논에서 나와 냇가에서 호미를 씻은 후 각 마을 호미걸이에 걸고 간단한 잔치를 벌인 후, 지난해 상좌다툼에서 진 마을에서 준비한 제사상을 논 쪽을 향해 놓고 풍년제를 지낸다.

이어 상좌마을의 제안으로 고두마리싸움을 한다. 놀이에 앞서 지난해 패자 마을 농기가 상좌마을 농기에 기세배 형식으로 기 인사의 예禮를 갖춘다. 기 인사가 끝나면 본격적인 싸움이 시작되는데, 농군의 절반은 농기를 지키고 나머지 반은 상대 마을 농기를 쓰러뜨리기 위해 달려간다. 상대편 농기에 꽂혀 있는 깃털봉(고두마리)을 먼저 뽑는 마을이 승자가 된다. 싸움에서 진 마을에서 음식상을 차려 와 이긴 마을 상쇠에게 술을 올려 예를 표하면 상좌측 상쇠가 싸움에서 패한 마을 상쇠에게 뺏은 고두마리를 넘겨주며 서로 사이좋게 지내기를 제안한다. 이어 싸움에서 진 마을 농기가 좌우로 한 번씩 흔들고 서서 절을 하면 상좌마을 농기도 기를 약간 숙여 다시 한 번 예를 표하는 것으로 싸움이 마무리된다. 마지막으로 양쪽 마을 농군과 풍물패가 하나 되어 뒷전(뒤풀이)을 하며 한바탕 크게 노는 것으로 끝을 장식한다.

특징 및 의의 석천 농기 고두마리놀이는 두레의 풍물패가 주축이 된 마을 대항의 농기싸움 형식을 빌리고 있으나, 수확만을 남겨둔 시기에 논농사의 큰 노동인 마지막 김매기를 마치고 난 후 호미씻이와 풍년 기원, 농부들이 서로 노고를 위로하며 휴식을 취하는 마을 대동 잔치이다.

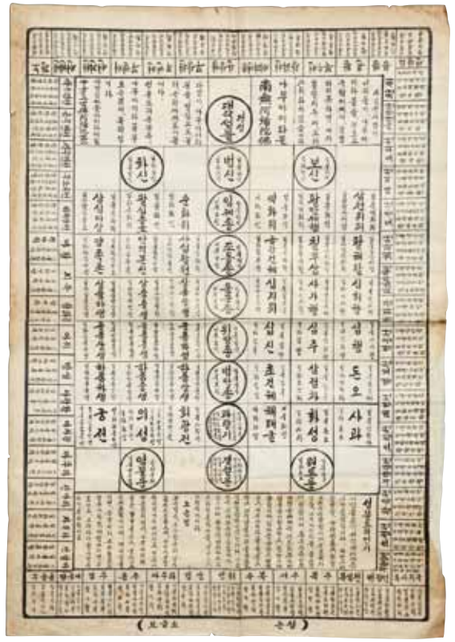
참고문헌 경기도 세시풍속(국립문화재연구소, 2001), 경기도의 옛지도(경기문화재단, 2005), 부천상동택지개발사업지구 문화재지표조사보고서(한국토지개발공사·인하대박물관, 1995), 부천시사1(부천시사편찬위원회, 2002), 세시풍속사전 – 가을(국립민속박물관, 2010), 조선지지자료와 부평의 지명(임용기, 기전문화연구24, 인천교육대학교 기전문화연구소, 1996), 부천문화원(bucheon.kccf.or.kr).

필자 정연학(鄭然鶴)

성불도놀이

정의 깨달음을 이루어가는 과정으로 구성된 불교의 놀이.

내용 도판과 주사위와 말을 사용하여 육도윤회六道輪廻에서 벗어나 성불에 도달하는 과정을 놀이로 만든 것이다. 여섯 면에 '나무아미타불[南無阿彌陀佛]' 여섯 자를 한 글자씩 쓴 주사위 세 개를 던져서 글자의 조합에 따라 도판에 적힌 육도의 무수한 길을 따라가며, 윤회에서 벗어나 먼저 대각大覺에 이르는 자가 이기게 된다.



성불도 판 | 국립민속박물관

이 놀이는 『현행경現行經』에 나오는 정토 발원 기도를 변형하여 고려시대에 고안되었다. 불가佛家에서 전해 내려오던 것을 조선 초에 하륜河崙이 도판에 따라 규칙을 새롭게 만들었다. 하륜이 이 시기에 관직에 오르는 과정을 구성한 승경도陞卿圖놀이도 제작한 것으로 보아, 성불도를 참조하여 이와 비슷한 승경도를 만들었음을 짐작할 수 있다. 이후 서산 대사가 재정비하여 현재 전하는 성불도놀이의 체계로 만들었다. 서산 대사는 "늙고 힘없이 사찰에서 지내는 이들이 이 성불도를 얻는 것은 해를 매달아 시간을 늘림과 같고, 병들어 열이 치솟는 자는 찬물에 움켜쥠과 같다."라고 하였다. 이는 즐거운 놀이로써 불법에 가까이 갈 수 있게 하여 불가의 활력이 됨을 뜻한다.

놀이 방법은 서산 대사의 『고기古記』와 이능화의 『중간기重刊記』 등에 기록되어 있다. 놀이판의 구조는 크게 외부와 내부로 구분하여 외육도外六道 내삼문內三門을 두었다. 사각의 바깥쪽에 지옥·아귀·축생·아수라·인간·천상의 육도에 윤회하는 세계를 나열하고, 안쪽으로는 염불문·경절문·원돈문을 배치하였다. 내부는 다시 1~49위로 구분하고, 외부는 50~107위로 구분하였다. 따라서 육도 중 인간에 해당하는 인도人道의 발심에서부터 시작하여 외부를 돌다가, 내부로 들어와야 대각에 갈 수 있게 된다.

놀이 방법을 구체적으로 살펴보면, 주사위 세 개를 두 손으로 공손히 모아 들고 경건한 마음으로 나무아미타불을 부르면서 던지고, 참가한 모든 이들도 함께 나무아미타불을 부른다. 주사위에 나타난 글씨에 따라 정해진 규칙에 따라 놀이판의 말을 옮기게 된다. 예를 들어 불佛자가 세 개 나오면 육도의 어느 곳에 있든지 회광전回光殿으로 바로 가고, 남南자가 세 개 나오면 육도의 어느 곳에 있든지 해태굴懈怠窟로 바로 간다. 3불佛이 세 번 나오거나 3타陀가 세 번 나오면 한 번 더 던질 수 있는 기회를 얻고, 3미彌나 3아阿가 세 번 나오면 2타와 같은 것으로 다룬다.

벌칙도 상세하다. 염불을 하지 않고 주사위를 던지면 점수와 관계없이 뼈 없는 벌레로 태어나는 무골충無骨蟲으로 가고, 화를 내거나 희롱하는 자는 인도의 천민 계급인 전타라栴陀羅로, 속임수를 쓰면 눈과 귀가 멀고 말을 못하는 맹롱아盲聾啞로 떨어진다. 주사위를 멀리 요란하게 던지거나 한 손으로 던지면 변지邊地로 가고, 염불할 때 다른 사람보다 먼저 또는 늦게 부르거나 좋은 패가 나오도록 '삼불' 등을 외치면 무효가 된다.

먼저 성불에 이른 이에게는 부처처럼 콧수염과 백호를 그리고 축하하였다. 부처를 이루었기에 법문을 할 수 있어 제자가 먼저 성불하면 스승이든 노승이든 그에게 예를 하고 법문을 듣는 것을 원칙으로 삼았다. 또한 이 놀이는 참여한 모든 이들이 성불해야 끝내도록 하여, 먼저 대각에 도달한 이도 마지막까지 함께 어울려서 제도를 해야 한다. 우리나라의 여러 사찰에서 이 놀이판이 전승되고 있으며, 근래에도 연말이나 연초에 승속이 함께 어우러져 행하기도 한다.

특징 및 의의 성불도놀이는 우리나라 불가에 드물게 전하는 수행자들의 놀이이다. 재가 불자나 초학자들도 놀이를 통해 불교의 교리와 세계관을 흥미롭게 익힐 수 있으며, 수행자들은 깨달음에 이르는 과정을 되새기면서 심신을 고양시키는 격조 높은 불교 놀이로서 가치를 지닌다. 특히 즐겁게 놀이하되 규칙이 엄정하고, 불성의 평등함과 대중화합의 의미를 담고 있어 여가를 수행의 연장으로 활용해온 불교 전통을 살필 수 있다.

참고문헌 慵齋叢話, 성불도놀이(불일출판사, 1987).

필자 구미래(具美來)

세도 두레풍장

정의 충청남도 부여 세도면 동사리 일대에서 김매기를 할 때 치는 풍물놀이.

개관 세도 두레풍장은 두레가 성립된 조선 후기 이래 오랜 역사적 전통을 이어온 풍물굿의 하나이다. 세도 지역에서 전승된 두레 노동의 관행은 1945년 광복을 전후하여 대부분 소멸되었지만, 그 유습이 가장 늦게까지 남아 있던 동사리에서는 1960년대 초까지 두레로 논을 매는 풍습이 남아 있었다. 당시 두레풍장을 이끌었던 인물은 뛰어난 소리꾼이자 풍물잡이였던 박산봉(장구)이었고, 이미 고인이 된 최종남(상쇠), 박춘실(장구), 박종기(장구), 윤병택(쇠), 조형구(쇠) 등이 알려져 있다.

두레의 소멸과 더불어 중단될 위기에 처한 세도 두레풍장은 1986년 옛 풍물꾼과 소리꾼이 하나둘 타계하는 것을 안타깝게 지켜보던 몇몇 주민들의 노력으로 복원되었다. 이를 주도한 사람은 부여 산유화가 예능 보유자 이병호·조택구(장구, 쇠)를 비롯, 서재억(장구, 징)·권현주(쇠)·김백복(장구)·전대선(북) 등이 가담하였다. 이들 예능인들은 당시 빠르게 변질되고 사라져 가는 세도의 풍물 가락을 보존·계승하자는 취지에서 풍물회를 결성하였고, 이것이 모태가 되어 '세도 두레풍장 보존회'가 탄생하는 밑거름이 되었다. 그리고 1997년 전북 익산에서 개최된 제38회 전국민속예술경연대회(현 전국민속예술축제)에 세도 지역 특유의 두레 풍물을 선보여서 눈길을 끌었다. 이후 관련 학계에서 무형문화재로 보존·육성하는 것이 필요하다는 의견이 제기되었고, 2000년 1월 충청남도 무형문화재 제28호로 지정을 받아 오늘에 이르고 있다.

세도 두레풍장의 기본 가락은 두레꾼들이 김매기를 하는 동안 논 속에서 울리는 논풍장(세마치가락)을 비롯, 두레패가 다른 논배미로 이동하거나 행진할 때 연주하는 두렁질굿(질굿), 그리고 칠석날 두레먹이나 정초의 마당밟기(지신밟기)에 수반되는 두마치가락·나비춤가락·칠채가락 등이 중심이 된다. 여기에 더해 풍물을 시작하고 맺을 때 치는 인사가락과 매조지가락은 세도 두레풍장에서만 보유하고 있는 독특한 가락으로 알려져 있다.

내용 세도 두레풍장은 동사리에서 전승되는 풍물을 근간으로 성립되었다. 이 마을의 두레풍물은 '신농지업神農之業'을 묵서한 농기와 영기, 악기는 꽹과리·징·장구·북으로 구성되었을 뿐 일체의 잡색은 편성되지 않았다. 세도 두레풍장은 크게는 다섯 종류의 가락으로 이루어져 있는데, 칠채는 다시 원칠채·마당밟기·반채, 매조지가락으로 분류되어 모두 아홉 개의 가락으로 구분하기도 한다. 세도 두레풍장의 가락은 다음과 같다.

①두렁질굿: '질굿' 또는 '세마치질굿'이라고 한다. 굿거리와 동일하나 조금 빠르게 치는 것이 특징이며, 다른 지역에서 접할 수 없는 세도 두레풍장의 독특한 가락으로 알려져 있다. 두레패가 논두렁으로 이동을 하거나 먼 길을 갈 때 치는 가락이므로 질굿이라고 하는데, 동사리에서는 늦은질굿·두렁질굿·늦은세마치가 동일한 의미로 사용된다. 두렁질굿이란 명칭은 두레패가 논두렁으로 이동하면서 주로 치는 풍물이기 때문에 유래된 호칭이다. 두렁질굿은 가락의 빠르고 느림에 따라 늦은질굿과 자진질굿으로 나뉜다. 늦은질굿은 논에서 김매기 등 일을 할 때 주로 치는 가락인데 평소의 질굿보다 조금 늦게 친다. 이에 비해 자진질굿은 명절을 맞이하여 마당에서 풍물놀이를 할 때 흥을 돋우기 위해 조금 빠르게 치는 것이 특징이다.

②두마치가락: 굿거리장단보다 조금 빠르게 치는 가락으로서 '잦은굿거리'와 흡사하다. 엇가락이 많이 들어

가면서도 조화롭고 흥겨운 것이 특징이다. 잔칫집에 초대를 받거나 김매기를 마친 뒤 베푸는 두레먹이 행사에 참석한 주민들과 풍물꾼들이 한데 어우러져 신명나는 풍물 잔치를 벌일 때 치는 가락이다. 이때 풍물꾼은 온갖 개인기를 선보이며 흥겹게 풍물을 치는데, 가락이 단순하고 경쾌하여 누구나 악기를 둘러매고 칠 수 있는 그런 가락이다. 두마치의 끝 가락은 휘몰이인 자진마치이다. 그러나 평소 두레의 김매기 현장이나 마당밟기에서 두마치는 거의 치지 않는 가락이다. 호흡이 빠른 만큼 진종일 풍장을 쳐야 하는 풍물패들로서는 이를 감당하기가 어렵기 때문이다.

③논풍장(세마치): 굿거리장단과 대동소이하면서도 흥겨운 것이 특징이다. 마치의 수는 굿거리와 같으나 가락에 다소 변화를 준 점이 차이가 있다. 예전에 두레로 김을 맬 때 논 속에서 즐겨 쳤으므로 속칭 '논풍장'으로 불린다. 엇가락이 많이 들어가는 것이 특징이며, 다른 지역의 풍물에서는 거의 보이지 않는 세도 두레풍장의 독특한 가락이다. 논풍장 소리는 은은하면서도 유려하여 30리 밖까지 쇳소리가 울려 퍼진다고 한다. 논풍장은 두레가 중단된 이후 풍물경연대회의 판굿에 수용되어 전승되고 있다. 세도면 청포리 만개 두레에서는 지심 매는 논 풍장을 '더드렝이'라고 한다. 장구 소리가 '더드렁거린다.'라고 해서 붙여진 이름이다. 이는 호남의 풍물에서 흔히 볼 수 있는 가락인데, 만개마을이 전북과 이웃한 까닭에 두레풍장 역시 그 영향을 많이 받은 것으로 보인다.

④나비춤가락: 충남 전역에서 전승되는 속칭 '쩍쩍이'와 거의 흡사한 가락이다. 때문에 타 지역의 풍물꾼들은 나비춤가락을 '쩍쩍이'로 부르기도 한다. 나비춤가락은 마당에서 연희되는 판굿이나 풍물경연대회 등과 같은 행사에 출연할 때 전후좌우로 흥겹게 역동적으로 치는 가락이다. 풍물패들은 상쇠를 따라 흥겹게 풍물을 울리며 앞으로 나아가다가 뒤로 물러나고, 다시 우측으로 갔다 좌측으로 이동하기를 반복한다. 때문에 '전후좌우치기'로 불리기도 한다. 세도에서는 '쩍쩍이'라는 명칭 대신 나비춤가락 혹은 꽃나비가락이란 용어를 쓴다. 나비춤가락은 가락이 단순하여 여럿이 호흡을 맞추기에 용이하다. 논에서 일을 할 때는 칠 수 없고, 놀이마당이나 두레먹이를 할 때 주로 치는 가락이다.

⑤칠채가락: 동사리와 세도면 일대에서 전승되는 칠채가락은 원칠채, 마당밟기가락, 반채, 매조지가락, 인사가락으로 나누어진다. 먼저 원칠채는 풍물놀이를 처음 시작할 때 치는 가락이다. 가령 풍물꾼들이 풍물을 보관하는 장소에서 놀이터로 이동하거나 걸립패들이 지신밟기(마당밟기)를 위해 마당으로 들어갈 때 주로 친다. 마당밟기가락은 속칭 '칠채끝가락'이라고도 한다. 예전에 가가호호 걸립을 돌면 풍물 소리를 듣고 아이들과 구경꾼이 마당으로 몰려들어 풍물패들이 들어갈 공간이 없다. 이때 풍물패가 마당에 들어서면 구경꾼들이 조금씩 뒤로 물러나 공간이 점점 넓어진다. 그러면 주변에 원을 둘러 공간을 확보한 다음 빙글빙글 마당을 돌며 마당밟기에 들어간다. 그런가 하면 반채가락은 칠채가락을 절반으로 줄여서(현지에서는 '반으로 뽀갠다.' 또는 '꺾는다.'고 한다.) 빠르고 흥겹게 풍물을 치는 것을 말한다. 풍물패들이 거나하게 술이 오르면 호기가 발동하여 서로 누가 잘 치는가를 겨룰 때 즐겨 사용한다. 아주 신나게 풍물을 칠 때는 더욱 빠르게 하여 마무리를 하는데 이를 '반채끝무리가락'이라고 한다. 매조지가락은 인사가락을 두 번 반복해서 치는 것을 말한다. 마을에서 풍물을 치고 놀거나 집집을 돌며 마당밟기를 할 때 매조지가락으로 끝을 맺는다. 세도면에서만이 가락이 전승된다고 한다. 끝으로 인사가락은 풍물패가 행사장으로 입장하면서 인사할 때 치는 가락인데, 매조지가락을 반으로 줄여서 치는 것이 특징이다. 근래들어 농악경연대회나 민속예술경연대회에 자주 참가하면서 만들어낸 가락이다. 매조지가락과 더불어 세도 두레풍장 특유의 가락이다.

특징 및 의의 세도 두레풍장은 특별한 기교나 잔재주를 부리지 않고 꼿꼿하게 서서 치는 투박한 풍물이라 하여 속칭 '말뚝풍장'이란 별칭으로 불리기도 한다. 그것은 다른 지역의 두레와 뚜렷하게 구분되는 동사리 두레 특유의 공동 노동 관행이 반영된 산물이다. 즉 동사리에서는 매년 두레가 조직되는 것이 아니라 한발이 지속되어 논을 매지 못하다가 갑자기 비가 내렸을 때 만 두레가 났다고 한다. 물 사정이 좋은 해는 품앗이나 놉을 얻어서 김매기를 해결했고, 가뭄의 해갈로 인해 일시에 집중적인 노동력이 필요한 해에만 두레로 김을 맸다. 그런 까닭에 두레가 조직되는 해는 일손이 있는 집은 그 수를 불문하고 모두 김매기에 참여했다. 과거에는 100호가 훨씬 넘었기 때문에 두레의 일꾼들은 200여 명을 웃도는 대규모의 인력이 동원되었다. 이처럼 많은 두레꾼들이 작업을 하다 보니 육성으로는 통제가 불가능했다. 그래서 등장한 것이 두레풍장이다. 다시 말해 김매기의 방향과 이동은 좌상이나 공원의 지시를 받은 총각대방이 영기를 들고 신호를 보내면, 풍물패들은 그것을 보고 그때그때 논풍장·두렁질굿 등을 울려 두레꾼들에게 전달하는 소통의 방식을 택한 것이다. 이처럼 세도 두레풍장의 성립은 동사리의 오랜 김매기 전통과 긴밀히 맞닿아 있으며, 이는 여느 지역과 확연하게 구분되는 두레풍장이 잉태되고 전승되는 밑거름이 되었다.

참고문헌 17·8세기 향도 조직의 분화와 두레 발생(이태진, 진단학보67, 진단학회, 1989), 산유화가(배인교·오문선, 부여문화원, 2010), 세도두레풍장(강성복·박종익, 민속원, 2011), 충청남도 무형문화재 제28호 세도두레풍장(강성복, 무형문화재 활성화방안 조사연구, 한국전통문화학교 부설 한국전통문화연구소·부여군, 2008).

필자 강성복(姜成福)

세시풍요
歲時風謠

정의 19세기 중반 유만공柳晩恭(1793~1869)이 일 년 열두 달을 월별로 나누어 한시로 읊은 기속시紀俗詩.

내용 『세시풍요歲時風謠』는 유만공이 1843년에 편찬한 세시풍속 관련 한시이다. 이 책에는 정월 초하루부터 섣달그믐까지 다양한 세시풍속이 월별로 기록되어 있는데, 그 중에 놀이 관련 내용이 다수 수록되어 있다.

유만공은 문화 유씨로 19세기 세시기를 지은 『경도잡지京都雜志』의 저자 유득공이 손위 사촌간이며, 당대 진보적 문장가인 연암 박지원과 교유했다. 따라서 실학자들과 사촌형 유득공의 영향을 받았다고 볼 수 있다.

『세시풍요』는 서울대학교 규장각에 가람본, 고본 각 두 가지 판본이 전한다. 책은 전체 200여 수의 7언 절구로 이루어져 있으며, 각 월별로 방대한 세시풍속을 다루고 있다. 이 책에 수록된 각 월별 세시놀이에 대한 주요 내용은 다음과 같다.

첫 번째 시부터 서른 번째까지는 설날의 풍속을 묘사하였다. 설날 놀이로는 윷놀이가 대표적인데, 윷점과 윷놀이 두 가지 형태를 담고 있다. 부녀자들이 안방에서 윷을 던져 한 해의 길흉을 점치는 윷점이 소개되고 있으며, 집안 식구들이 모여 앉아 윷놀이 승부에 열중하는 떠들썩한 모습도 그리고 있다. 그리고 노름의 성격이 강한 투전판의 모습도 나타나는데, 두꺼운 종이에 물고기·새·노루·별 등의 그림을 그려 놀이를 했다. 그리고 설날 여성들의 놀이로 널뛰기가 소개되어 있다. 집안에서는 여자들이 치마저고리를 입고 머리는 쪽을 지고 널뛰기를 하면서 담 위로 바깥 세상을 흘끗 처다보는 모습이 그려져 있다. 한편 정초에 아이들이 날린 종이연이 구름에 닿을 정도라 묘사한 것으로 보아 연을 매우 높이 날렸음을 알 수 있다.

한편 공차기의 일종인 축국이 나온다. 길가의 축국장에서 아이들이 공중으로 날아올라 두 다리를 재빨리 놀려 번갈아 차는 원앙각鴛鴦脚의 동작을 그리고 있다. 축국의 공은 가죽 주머니를 만들어 그 안에 겨를 넣거나 또는 공기를 넣고 위에 꿩의 깃을 꽂았다. 축국은 공을 땅에 떨어뜨리지 않고 발로 차던 놀이 방법으로, 이미 『삼국유사三國遺事』 태종춘추공조에 김유신과 김춘추가 축국을 했다는 기록이 나온다.

서른아홉 번째 시부터 여든두 번째 시까지 총 44수는 정월대보름에 행하던 여러 풍속과 놀이를 읊고 있다. 정월대보름 놀이로는 액운을 띄워 보내는 연 날려 보내기, 아이들 고누놀이, 돌 매달기인 추석繫石, 구슬치기, 돈치기 등이 있다.

정월 대보름날 밤은 원석元夕이라 하여 별도로 구분하고 있는데, 이때 놀이로 횃불놀이·다리밟기·돌싸움이 등장한다. 횃불싸움은 아이들이 넓은 들에서 달을 향해 무릎을 꿇고 기원을 한 후에 이루어진다. 양쪽으로 나뉘어 서로 쫓고 쫓기는 치열한 횃불싸움의 모습이 그려져 있다. 다리밟기는 14수에 걸쳐 자세히 읊고 있다. 돌다리를 밟으며 다리 병을 예방하려는 목적의 세

시놀이로 소개하고 있다. 힘이 없는 노인들의 다리 밟는 모습, 다리 밟는 소년들이 일찍 귀가하기를 바라는 어른의 심정, 28번 종루 타종의 주민 집결, 특별 야간 통행금지 해제, 수표교 거쳐 광통교에서의 혼잡한 다리밟기, 다리 옆 천막 속 고관들 모습, 군중을 헤집고 가는 귀인 가마, 흥겨운 거리 모습과 도찰 순시, 기녀와 한량들의 노랫소리, 종로·청계천·육조 거리의 모습, 각종 가곡과 잡가 소리 등이 다양하게 묘사되어 있다. 그리고 대보름 이튿날에 여인들이 무리지어 다리밟기를 따로 하는 모습도 소개하고 있다.

한편 돌싸움인 석전도 그려져 있다. 종로 거리 가득 돌싸움이 지나쳐, 지축이 울리고 소리치는 기세가 놀랍다고 말한다. 당시 도성 안에서는 주로 종가와 비파정琵琶亭(현 관수동과 종로3가 지역), 도성 밖에서는 만리현(현 만리동)과 우수현牛首縣(동자동~후암동 고개)에서 돌싸움이 벌어졌는데, 이 책의 묘사는 도성 안의 모습을 그린 것으로 보인다.

시골에서는 대보름 달밤에 하늘이 울리도록 줄다리기를 하는 소리가 컸다. 이 책은 줄다리기를 '삭전왈설하索戰曰挈河'라고 한 점에서 당시 줄다리기를 '설하挈河'로 표기했음을 알 수 있다.

삼월삼짇날에는 봄기운을 받으며 들판이나 경치 좋은 곳을 다니며 답청을 하고, 이날 아이들은 풀싸움을 했다.

사월초파일에는 연등놀이를 하는데 삼각산 신흥사, 한강 건너 봉은사의 채붕 기둥과 형형색색 거리에 내 걸린 온갖 모양의 등을 소개하고 있다. 한편 등에는 주마등이라 해서 말을 타고 사냥하는 모습을 파노라마처럼 그리기도 했다. 한양에서 열리던 관등놀이는 전국적으로 유명하여 수많은 시골 할머니들이 구경을 오기도 했다고 한다. 이날 밤에 강가에 세워진 채붕에서는 줄불놀이가 벌어지기도 했다. 다리 난간을 따라 묶어 놓은 화려한 채붕에서 물 위까지 줄을 걸어 중간에 불꽃이 터지는 모습을 반딧불에 비유하고 있다. 또한 이날 아이들이 하는 놀이로는 수부水缶놀이가 있는데, 물동이에 바가지를 엎어 놓고 양손으로 두드리는 놀이이다. 이 부분에서 화운火雲이란 표현은 물 위에 띄운 연등, 곧 유등流燈을 묘사한 것으로 여겨진다. 한편 장대 위에 꼭두각시가 올라 온갖 재주를 부리는 솟대타기도 그려져 있다.

단옷날의 놀이로 신무문 인근의 씨름장에서 건장한 아이들이 씨름하는 모습과 한강가와 남산 나무에서 행해진 그네뛰기가 소개되어 있다. 또한 중 복장을 한 중매구패의 걸립도 소개하고 있다.

한편 추석의 다양한 세시풍속을 소개하면서 풍성한 계절을 한껏 즐기는 사당패, 곧 우바優婆들이 신을 부르듯이 북을 치고 춤을 춘다고 말하고 있다.

납일날에는 매사냥을 소개하면서, 매사냥꾼의 팔에 올라 있는 해동청 보라매를 묘사하고 있으며, 아이들이 성 밖에 나가 눈 속의 새를 사냥하는 모습도 그려진다.

『세시풍요』는 조선 후기 세시풍속에 관한 세시기 중에서, 서울의 상하 계층의 다양한 풍속을 사실적으로 묘사하고 있다. 특히 여성들의 시각, 서민들의 모습, 유흥가의 묘사, 당시 옷차림, 주변 환경, 상세한 생활 습관과 사고방식까지 다양하게 언급하고 있다.

특징 및 의의 『세시풍요』와 같이 한시로 된 월별 세시는 기존의 산문체 세시기와 구별해서 기속시紀俗詩라고 한다. 이 책은 칠언절구 연작시의 월령체로 각 구절에 수많은 각주를 달고 있고, 고유어를 사용하고 있다는 점에서 그 의미가 크다. 특히 놀이가 각주와 함께 비교적 상세하게 묘사되어 있다는 점에서 주목된다. 이 책에는 정초부터 윷놀이, 투전, 축국, 연날리기, 고누, 돌매달기, 구슬치기, 돈치기, 횃불싸움, 다리밟기, 돌싸움, 줄다리기, 답청, 그네뛰기, 중매구패 걸립, 사당패 소리, 연등놀이, 줄불놀이, 수부놀이, 광대소리, 솟대타기, 씨름, 매사냥, 새사냥 등의 다양한 놀이가 소개되어 있다. 따라서 19세기 중반의 놀이 문화를 이해하는 데 매우 귀중한 자료이다.

참고문헌 歲時風謠, 유만공 세시풍요의 민속학적 연구(최양환, 경희대학교 석사학위논문, 2009), 조선대세시기2(국립민속박물관, 2005).

필자 정형호(鄭亨鎬)

소꿉놀이

정의 생활에서 접할 수 있는 소재를 이용해서 역할을 정해 노는 놀이.

내용 소꿉장난이라고도 하는 이 놀이는 함경도에서는 '도꼬바지놀음', 평안도는 '도깝지놀음', 강원도는 '쫑곱질', 충청도는 '통곱질', 전라도는 '빠꿈살이', 황해도에서는 '세간살이' 등으로 불렸는데 놀이 방법은 모두 같다.

이 놀이는 인류의 가장 오래된 놀이 중 하나이다. 우리나라에는 풀각시놀이라고 풀로 인형을 만들어 노는 모습이 다양한 문헌에 기록되어 있다. 『고려사高麗史』 권53 「오행지五行志」 의종 17년의 기록에는 양반 자제들이 큰 인형을 만들어 놀고 있음을 기록하고 있고 『오주연문장전산고五洲衍文長箋散稿』에는 놀이 도구까지 구체적 소개하고 있다. 그밖에 홍석모의 『동국세시기東國歲時記』에는 결혼하는 모습을 언급하고 있는데 내용은 아래와 같다.

> 소녀들이 푸른 풀을 뜯어다가 머리를 땋거나 틀어 올려 낭자를 만들고 나무를 깎아 붙인 다음 붉은 치마를 입히는데 이를 각시閣氏라 한다. 이부자리와 머리맡에 병풍枕屛을 쳐 놓고 놀이 하기도 한다.

이런 기록을 보면 고려시대는 물론이고 그 이전 시대에도 널리 보급되어 있었다는 것을 알 수 있다. 근세 자료인 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에는 충남 보은 지방에 소꿉놀이를 다음과 같이 기록하고 있다.

> 그릇의 파편을 주워 모아서 흙과 풀로 여러 가지 음식을 만드는 흉내를 낸다.

아이들이 살면서 특이한 것을 소재로 하여 소꿉놀이는 계속 변화·발전한다. 요즘에는 학교놀이, 병원놀이를 하는데 옛날에는 밥 짓고 베 짜는 것을 흉내 내며 주로 놀았다. 그러다가 마을에서 결혼을 하게 되면 이를 새롭고 신기한 것으로 받아들여 소꿉놀이로 재연하였다. 이때 불렀던 노래도 남아있는데 아래와 같다.

> 가자 가자 놀러 가자/ 뒷동산에 놀러 가자/ 꽃도 따고 소꿉 놀겸/ 겸사겸사 놀러 가자/ 복순일랑 색시 내고/ 이쁜 일랑 신랑 삼아/ 꽃과 풀을 모아다가/ 조가비로 솥을 걸고/ 재미있게 놀아 보자.
> – 조선동요집

특징 및 의의 세계 어느 곳에서나 소꿉놀이가 있다. 소재는 음식을 만들고 상을 차리고 가족이나 손님을 대접하는 내용이 중심이다. 그런데 만드는 음식도 다르고 손님을 대접하는 방법도 나라마다 다르다. 이는 다가올 미래를 연습하는 측면도 있지만, 문화를 익혀 사회에서 잘 적응하기 위한 행위이다. 소꿉놀이를 하는 아이들은 너무나 진지하고 정말 엄마나 아빠라고 여긴다. 그들이 보고 들은 것을 말이나 행동으로 재연하면서 그들이 속한 사회를 주체적으로 배워 나간다. 그래서 별로 할 일이 없는 아기보다 어른 역할을 더 좋아한다. 소꿉놀이는 현실이 아닌 가상이다. 자신도 같이 노는 사람도 모두 가상의 세계에 있다. 그 안에서 조가비가 그릇이 되고, 풀이 반찬이 되고, 모래나 흙이 밥이 된다. 따라서 소꿉놀이 도구는 구태여 구체물일 필요는 없다.

참고문헌 조선동요집(엄필진, 창문사, 1924), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992), 한국구전동요(김소운, 앞선 책, 1994).

필자 이상호(李相昊)

소싸움

정의 농촌에서 소 먹이는 아이들이 심심풀이로 각자의 소를 데리고 나와 너른 벌판에서 싸움을 붙이는 놀이였으나 현재는 전문 소싸움꾼들이 훈련된 싸움소를 경기장으로 끌고 나와 많은 관중이 보는 가운데서 싸움을 붙이는 놀이.

역사 소싸움이 언제부터 시작되었는지에 대한 기록은 보이지 않아 정확한 역사는 알 수가 없다. 인류가 약 3,000년 전부터 소를 길러 왔다고 하니, 소싸움의 역사도 그 정도의 연륜을 가졌으리라고 본다. 『삼국지三國志』 「위지 동이전魏志東夷傳」이나 『신당서新唐書』 변진弁辰조에 '부여에서는 육축을 사육하고 이들의 이름을 따서 우가, 마가, 저가 등의 관명으로 사용했다.'라고 하는 걸 보아 이 시대에 이미 소를 길렀을 것으로 보인다. 그뿐만 아니라 부여에서는 군사가 출정할 때 소를 잡아 제사 지내고 길흉을 점쳤다는 기록이 있으니, 소를 희생과 점복에 썼음을 알 수 있다. 구전에 의하면 소싸움

은 삼한시대부터 목동들이 초원에서 소싸움을 붙였다고 하고, 또 일설에는 신라가 백제와 싸운 전승 기념으로 소싸움놀이를 행했다는 설이 있다. 이상의 몇 가지 설을 보아 우리나라에서는 약 2,000년 전부터 소를 이용했고, 이때부터 소싸움도 자연스럽게 이루어졌으리라고 본다. 모든 동물은 발정기가 되면 수컷이 암컷을 차지하기 위해 싸움을 벌이는데, 소의 경우도 예외는 아니었을 것이다. 오락적인 재미를 위해 소싸움을 붙인 것은 신라 말엽쯤으로 보고 있다.

내용 옛날에는 아이들이 들판에서 소를 먹였는데, 여러 마리의 소가 한꺼번에 모여서 풀을 뜯다가 자기네들끼리 싸움을 벌이기도 했다. 이를 본 아이들이 심심풀이로 서로의 소를 데리고 나와 싸움을 붙이기도 했다. 싸움에 이기려면 소의 가슴이 발달되고 어깨가 높으며 두꺼워야 한다. 그리고 뿔이 곧고 날카로우며 위로 잘 뻗어 있어야 한다. 뿔과 뿔 사이는 좁아야 하고 이마가 튼튼해야 한다. 뿔 사이가 좁으면 상대 소의 공격을 덜 받을 수 있고, 이마가 튼튼하면 상대방을 세게 공격할 수 있다. 귀가 작고 뿔은 커야 한다. 귀가 크면 공격할 때 방해가 된다. 가슴이 넓고 허리가 길어야 한다. 허리가 길면 공격할 때 받쳐주는 힘이 크게 작용할 수 있다. 목이 짧고 굵어야 한다. 우선 목이 굵으면 힘이 세서 공격과 방어가 용이하고, 목이 짧으면 상대방의 옆목을 쉽게 공격할 수 있다. 앞다리 사이가 넓고 짧아야 한다. 앞다리 사이가 넓으면 안정감이 있고, 앞다리가 짧고 강하면 몸을 낮추어 파고들어 공격하기가 용이하다. 발목이 유연하고 발톱이 단단해야 한다. 그래야 공격할 때 땅을 힘차게 짚고 재빨리 공격할 수 있다. 뒷다리가 굵고 강해야 한다. 그래야 공격할 때 밀리지 않고 잘 받쳐 줄 수 있다. 그리고 꼬리가 길어야 한다. 공격할 때 긴 꼬리가 뒷부분의 중심을 잡아 힘차게 공격할 수가 있다. 눈이 작아야 한다. 눈이 작은 소는 겁이 없고 쉽게 부딪치지 않으며 상대에게 재빠르게 파고드는 재치가 있다.

소싸움을 할 때 가장 큰 무기는 뿔이다. 뿔이 하늘을 향하여 곧게 뻗은 것을 천향각 혹은 노고지리뿔이라 한다. 천향각이란 하늘을 향하여 뻗었다는 뜻이고, 노고지리뿔이란 노고지리의 날개처럼 하늘을 향하여 잘 뻗어 있기 때문이다. 소의 뿔에도 몇 가지 종류가 있는데, 천향각 외에도 머리의 앞을 향하여 뻗은 전향각 혹은 전각, 머리 뒤로 젖혀져 있는 후향각, 혹은 후각, 비녀를 지른 것처럼 양쪽으로 일자 모양으로 뻗은 일자각 혹은 비녀뿔, 소의 뿔이 하나는 위로, 또 하나는 아래로 뻗은 것을 천지각 혹은 짝배기뿔이라 한다. 염소뿔처럼 오그라들어 동그랗게 말려 있는 뿔을 옥뿔 혹은 우걱뿔이라고도 한다.



소싸움 | 이억영 | 국립민속박물관



청도 소싸움 | 경북 청도 | 국립민속박물관

싸움소를 먹이기만 잘 하고 훈련을 시키지 않으면 살만 찌고 동작이 느려서 싸움소로서의 기능을 다하지 못한다. 그래서 싸움소가 있는 집에서는 날마다 적당한 훈련을 시키고 있다. 훈련의 종류에는 산길을 달리게 하거나 무거운 짐을 끌게 하여 지구력을 키우고, 폐타이어를 구해다가 돌과 시멘트를 집어넣어 이를 끌고 다니는 훈련을 하여 강인한 체력을 기른다.

싸움소는 힘이 좋아야 하므로 일소처럼 아무 먹이나 먹이지 않는다. 영양가가 많은 좋은 먹이를 먹이는데, 소의 여물에다 콩·보리·좁쌀·쌀겨·보리죽·호박·미꾸라지·뱀·보신탕·인삼·녹용 등을 안배하여 자주 먹인다. 그리고 싸움에 나가기 전에는 십전대보탕이나 우황청심환 같은 보약도 먹이며, 진통제나 두통약도 먹여 상대 소와 부닥칠 때 아픔을 줄여 주려고 애를 쓴다.

소싸움의 시작은 소의 무게를 다는 데서부터 시작된다. 소의 몸무게에 따라 3등급으로 나뉘는데 갑종은 730㎏ 이상, 을종은 641~729㎏, 병종은 640㎏ 이하이다. 싸움은 같은 등급끼리 붙이는 게 원칙이다. 두 마리의 소가 싸움터에 나가면 처음에는 서로 노려보는 탐색전을 하는데, 이를 눈싸움이라 한다. 그러다가 주인이 싸움에 임하도록 유도하면 서로 싸우게 되고, 이때 주인도 옆에 붙어서 소리 지르며 응원을 한다. 이때 대개 '잘한다', '박아라', '찔러라', '밀어라', '찍어라', '감아라' 등의 명령성 구호를 외치면서 자기 소의 사기를 돋운다. 소싸움장에는 소의 싸움을 붙이고 승패를 판정하는 감독자가 있다. 이 사람을 도감이라 하는데, 소싸움장의 운영은 전적으로 도감들에 의하여 이루어진다. 소싸움에서 소들이 싸움하는 시간을 정해 놓고 하지는 않는다. 대개 20~30분이면 끝나지만 오래 가는 것은 한 시간을 끄는 경우도 있다. 한쪽 소가 도망가거나 넘어지면 패한 것이다. 싸움을 하다가 힘이 부쳐서 싸울 의사가 없는 소는 도망갈 방향을 찾거나, 꼬리를 내려서 흔든다. 숨이 차서 뒷배를 심하게 헐떡거리거나, 똥을 싸거나, 입에서 침을 질질 흘리거나, 거품을 내면 지쳐서 힘이 다 된 소이다. 이런 소는 곧 도망가게 된다.

소가 싸울 때의 최고 기술은 뭐니 뭐니 해도 강력한 힘이다. 힘이 센 소는 상대방이 아무리 좋은 기술을 지녔다 하더라도 힘으로 밀어붙인다. 힘이 센데다가 좋은 기술을 가지고 있으면 금상첨화이다. 소가 싸움을 할 때는 여러 가지 기술을 쓴다. 가장 대표적인 기술이 뿔치기와 뿔걸기이다. 소는 뿔을 가진 동물이므로 뿔을 이용하여 상대방을 제압하는 것이다. 그밖에 머리치기와 좌우치기, 들치기, 목치기, 밀어치기 등의 기술을 많이 쓰는데, 이러한 기술이 제대로 먹히면 상대 소는 곤욕을 치르게 된다. 뿔치기란 자기 뿔로 상대방의 뿔을 탁탁 받는 동작이다. 뿔걸기란 자기 뿔로 상대방 소의 뿔을 걸어서 꼼짝 못하게 하는 기술이다. 머리치기란 소의 머리로 상대소의 머리를 탁탁 치는 동작이다. 좌우치기란 뿔로 상대방의 머리 양옆을 연이어 공격하는 것인데, 마치 권투 선수가 상대방 선수의 좌우를 공격하는 것과 꼭 같다. 들치기란 들어치기라고도 하는데, 자기의 뿔을 상대방의 목 밑에 넣어 위로 들어 올리는 공격법이다.

지역사례 현재 우리나라에서 소싸움을 벌이고 있는 곳은 많지 않다. 주로 영남 지역에 국한되어 있는데 경상남도 지역에서는 진주·밀양·의령·함안·김해 등지이고, 경상북도 지역에서는 유일하게 청도 한 군데밖에 없다. 그런데 근년에 들어 소싸움놀이가 활성화되면서 전국적으로 확산되어 전라북도 정읍, 충청북도 청주, 경기도 부천, 경남 창원과 창녕에서도 소싸움판이 벌어지고 있다. 청도에서는 오래전부터 이서면 청도천 둔치에서 소싸움을 벌여왔는데, 여기에 만족하지 않고 1년 내내 소싸움을 벌일 수 있는 현대식 전천후 돔 경기장을 2011년 청도 화양읍 삼신리에 건설했다.

특징 및 의의 옛날에는 들판에서 소를 먹이면서 자연스럽게 소싸움도 시키고 구경도 했을 것이다. 그러다가 소를 축사에서 육우용으로 기르면서 자연적인 상태에서의 소싸움은 사라지고 말았다. 대신에 전문 소싸움꾼들이 등장하여 잘 훈련된 싸움소를 등장시켜 흥미진진한 소싸움을 보여 주고 있다. 싸움에서 승리한 소는 많은 상금을 받게 되고, 소의 몸값은 천정부지로 오르게 된다.

소싸움 경기는 예부터 내려오는 전통 민속놀이이다. 볼거리가 많지 않았던 시절에 이러한 행사는 지역주민에게 통쾌함과 재미를 제공해 주었다. 그러한 추억이 있어서 그런지 볼거리가 많은 지금도 사람들은 소싸움 경기를 잊지 못하고 소싸움 경기장을 찾는다. 그것은 힘만 세었지 우직하기 짝이 없는 거구의 황소가 큰 뿔을 앞세워 상대방을 공격하는 묘미와 아찔함, 상대를 제압하는 기술에서 느끼는 통쾌함을 맛보고 모두들 즐거워할 수가 있었기 때문으로 추측된다.

참고문헌 소싸움놀이의 민속적 고찰(배도식, 한국민속학32, 한국민속학회, 2000), 소에 얽힌 민속(배도식, 민속학연구2, 국립민속박물관, 1995), 한국민속의 원형(배도식, 집문당, 1995).

필자 배도식(裵桃植)

손뼉치기

정의 서로 마주보거나 여럿이 원을 만들고서 자신의 손바닥으로 상대방 손바닥을 치거나 몸동작에 맞춰 노래를 부르며 진행하는 놀이.

내용 손뼉치기의 단순한 형식은 언제부터 시작되었는지 불분명하지만 다양한 동작이 따르는 놀이 형식이 잘 발달되었다. 손뼉치기 형식과 부르는 노래가 일본의 와라베우타[童歌](놀이와 함께 부르는 아이들의 유희요)와 대부분 유사해서 근대기 이후에 여자아이들 사이에서 유행된 놀이로 추정된다.

놀이 형태는 순수하게 손뼉치기만을 즐기는 경우 및 가사에 맞게 여러 동작과 같이 진행하는 것이 있는데, 두 명 이상이 혹은 많은 사람이 호흡을 맞추면서 진행한다.

놀이 유형은 순수한 손뼉치기를 하는 기본형, 가위바위보와의 결합형, 다른 놀이 동작과 같이 하는 연희형 등이 있다.

놀이의 기본형이라 할 수 있는 손뼉치기는 시작할 때 둘인 경우는 서로 마주 보고, 많은 인원인 경우는 원을 둘러서서 양손을 잡고 손을 흔드는 '셋셋셋'으로 시작한다. 이어 서로가 위로 향한 왼손바닥으로 상대방의 오른손바닥을 치고, 오른손바닥으로 왼손바닥을 치면서 동작을 번갈아 하는 형태, 손끝을 위로 한 채 손등을 대면서 치기, 손바닥에 손가락을 얹기 등 일반적인 형태가 있다. 놀이의 종결에는 '구리구리'라고 노래하면서 양손을 돌려서 말고, 계속해서 서로 왼손을 위로 들어 아치 모양을 만든 후 그 밑에서 '가위바위보'로 승부를 낸다.

노래와 함께 놀이를 진행할 때 하는 동작은 동일하다. 노래 내용에 따른 연희를 행하는 가사와 동작은 거의 고정되어 있으며, 노래는 놀이를 더욱 흥겹게 한다. 예를 들면 '아침 바람 찬 바람에'로 시작하는 유희요는 손뼉치기를 하면서 연희가 진행되는 대표적인 것이다. 서로가 마주 서서 자신의 왼 손바닥을 먼저 치고, 상대의 오른손과 왼손을 번갈아 친 다음 '울고 가는'에서는 우는 모습, '저 기러기'는 손가락으로 허공을 가리키고, '우리 선생 계실 적에 엽서 한 장 써주세요'에서는 오른손가락으로 왼 손바닥을 찧고, '한 장 말고 두 장이요'는 손가락으로 숫자를 나타내면서 열 장까지 반복한 후 '가위바위보'로 마무리한다. 이긴 사람이 손가락을 정해서 진 사람의 목덜미를 찍는데, 감각만으로 찍은 손가락을 알아맞히면 다시 처음부터 놀이를 시작한다. 손뼉치기에서 부르는 유희요는 놀이 진행상 정확한 동작이 제시되는데 특히 '빨래하기', '옷 개기', '음식 먹기' 시늉 등의 동작이 노래에 더해진다.

특징 및 의의 손뼉치기는 '손'을 통해 신체 접촉이 이루어져서 놀이하는 상대와 친근감이 조성된다. 자라는 아이들의 인성과 이기고 지는 승패 의식보다는 진 사람을 보듬고, 상대를 존중하는 사고를 키울 수 있는 놀이이며, 개인주의가 강한 현대사회에서 사람에 대한 사랑과 애정을 담은 놀이라는 데에 그 특징이 있다.

참고문헌 일본전래동요 와라베우타 연구(좌혜경 외, 민속원, 1997), 제주전승동요(좌혜경, 집문당, 1993).

필자 좌혜경(左惠景)

솟대타기

정의 솟대타기 연희자(솟대쟁이)가 솟대 아래의 어릿광대(매호씨)와 재담을 나누며, 솟대 위나 솟대를 연결한 줄에서 물구나무서기, 매달리기, 악기 연주를 하는 연희.

역사 솟대놀이, 솟대놀음, 장대놀이, 장대타기, 쌍줄백이, 도로심장都盧尋橦, 도로장都盧橦, 상간上竿, 간희竿戱, 장간희長竿戱, 섭독교躡獨趫, 연간緣竿이라고도 한다. 삼국시대는 우리 전통연희의 성행기로서, 탄탄한 국력을 바탕으로 중국과 서역의 산악백희를 받아들였고 이를 통해 각종 다양한 연희들이 연행되었다. 고구려 고분 벽화에 묘사된 각종 연희 장면과 『신서고악도信西古樂圖』에 소개된 '신라악新羅樂 입호무入壺舞', '신라박新羅狛' 그리고 백제가 일본에 전해준 각종 기악들이 이를 증명한다. 솟대타기에 영향을 준 도로심장都盧尋橦도 이 무렵 우리에게 전래되었을 것으로 보인다.

솟대타기에 관한 역사적 기록은 고려시대부터 나타난다. 이규보李奎報의 『동국이상국집東國李相國集』과 이색李穡의 『목은집牧隱集』에는 연장緣橦, 심장尋撞, 장간長竿 등 다양한 표현의 솟대타기를 찾아볼 수 있다.

조선시대 유학자 성현成俔(1439~1504)은 〈관나희觀儺戱〉, 〈관괴뢰잡희觀傀儡雜戱〉 등의 시를 통해 솟대타기의 여러 모습을 전해준다. "백 척 솟대 위에서 잔 잡고 춤추네長竿百尺舞壺觴.", "거꾸로 매달렸다 몸을 날리니 새가 나는 듯하네跟絓投身倏似飛." 등의 구절을 통해 나례와 중국 사신 영접 행사에서도 솟대타기[長竿戱]가 연행되었으며, 그 연희 수준이 매우 높았음을 알 수 있다. 명나라 사신 동월董越의 시 〈조선부朝鮮賦〉에 묘사된 연희 중 '섭독교躡獨趫'는 솟대타기로 해석된다. 섭躡은 '밟다, 오르다', 교趫는 '나무에 잘 오르는 사람'이므로 솟대타기를 연상시킨다. 중국 사신 영접 행사에 연행된 솟대타기를 가장 확실히 보여주는 것은 청나라 사신 아극돈阿克敦(1685~1756)의 『봉사도奉使圖』이다. 이 화첩의 제11폭에는 솟대타기를 하는 연희자가 묘사되어 있다.

조선시대 솟대타기의 다양한 양상은 많은 도상 자료를 통해 전해지고 있다. 그중 가장 많은 수를 차지하는 것은 수륙재水陸齋에 사용된 감로탱甘露幀이다. 이 감로탱 하단부에 묘사된 유랑예인들은 수륙재의 천도 대상으로서, 감로탱에는 이들의 생전 공연 모습이 등장한다. 솟대타기는 여러 유랑예인집단에서 연행한 중요 종목 중 하나였기에 다양한 연행 장면이 확인된다. 일본 야쿠센사藥仙寺 소장 감로탱(1589)과 조덴사朝田寺 소장 감로탱(1591)은 현존하는 최고最古의 감로탱이며, 모두 솟대타기가 발견된다. 특히 조덴사 소장 감로탱에는 두 명의 연희자가 솟대 위에서 공연을 펼치고 있는데, 한 사람은 솟대 위에서 물구나무서기를 하고 있고, 다른 한 사람은 솟대 꼭대기에 다리를 걸고 거꾸로 매달려 있는 '쌍줄백이'를 하고 있다.

안동 권씨 소장 〈문희연도聞喜宴圖〉(1683)에 나타난 솟대타기 공연 장면에는 두 개의 솔대(솟대) 꼭대기에 용 조각이 보인다. 과거 급제자의 집에서는 솔대를 세울 때 등용문登龍門의 의미를 담아 솔대 꼭대기에 용을 조각한 나무를 연결해 놓은 것으로 해석된다.

조선 말 〈기산풍속도箕山風俗圖〉에 그려진 솟대쟁이패는 솟대타기·방울쳐 올리기·죽방울 놀리기 등을 공연하고 있다. 솟대쟁이패란 솟대타기를 주요 기예로 삼은 유랑예인집단이다. 연희자는 놀이판의 한가운데에 긴 솟대를 세우고, 그 꼭대기로부터 양편으로 쌍줄을 늘여 놓은 다음 솟대와 쌍줄 위에서 여러가지 기예를 펼쳤다. 솟대쟁이패의 공연 종목은 풍물, 땅재주, 얼른(요술), 줄타기, 병신굿, 솟대타기 등의 여섯 가지였다고 한다. 솟대쟁이패는 1910년대까지 광무대 등 근대식 공연 무대에서 큰 인기를 끌었으며, 1930년대에는 만주로 순회공연을 가기도 했다고 한다.

내용 솟대타기는 각종 문헌에서 연희장면이 언급되기도 하고 감로탱, 풍속화 등 도상 자료를 통해 연행양상이 묘사되어 있어 전승이 끊어졌음에도 그 대강을 살펴볼 수 있다.

솟대타기의 연행 방식은 크게 솟대 위 기예와 줄 위의 기예로 나눌 수 있다. 전자는 다시 중심잡기, 매달리기, 물구나무서기, 악기 연주로 나뉘고, 후자는 줄타기(건너기, 매달리기)와 악기 연주로 나눌 수 있다. 솟대 위에서나 줄 위에서 악기 연주를 하는 것이 공통적이며, 줄 아래에 어릿광대(매호씨)와의 재담도 특징적이다.

중심잡기는 솟대 위에서 몸의 균형을 맞추는 동시에 다음 동작을 준비하는 자세이다. 솟대 꼭대기에 서거나 손, 배 등으로 중심을 잡아 균형을 유지하는 것이다. 청나라 사신 아극돈의 『봉사도』 제11폭에 그려진 솟대타기 연희자도 중심잡기를 하고 있다. 이 연희자는 솟대 꼭대기에서 한 손으로 중심을 잡고 다른 한 팔과 양다리를 공중에 띄우는 기예를 하고 있다. 솟대 아래에서 북을 치는 사람은 어릿광대로서, 솟대타기 연희자의 기예에 맞춰 장단을 두드리면서 서로 재담을 주고받는 장면으로 보인다.

매달리기는 솟대 꼭대기에 매달리기와 중간에 매달리기로 나뉜다. 솟대 꼭대기에 매달리기는 일본 조덴사 소장 감로탱에도 등장한다. 이 감로탱에 그려진 것은 쌍줄백이에 속하는 솟대타기인데, 한 명은 솟대 꼭대기에 두 발을 걸치고 아래로 거꾸로 매달려 있고, 다른 한 명은 솟대를 연결한 줄 위에서 기예를 펼치고 있다. 표충사表忠寺 감로탱(1738)에 그려진 두 명의 솟대



표충사 감로탱 중 솟대타기 | 경남 밀양 | 18세기

쟁이 중 한 사람은 솟대 꼭대기에서 물구나무서기를 하고 있고, 또 한 사람은 솟대 중간에서 다리를 꼬고 중심을 잡으면서 두 팔로 장구를 치고 있다. 솟대를 오르다 말고 중간에서 다리로 솟대를 휘감아 버티면서 장구를 연주하는 기예를 펼치는 장면을 묘사한 것으로 다리로 매달리기와 악기 연주를 결합한 기예로 보인다. 조선 말 〈기산풍속도〉에 묘사된 솟대쟁이패는 솟대 꼭대기에 매달린 연희자가 솟대 아래의 어릿광대와 함께 재담을 나누고 있다.

물구나무서기는 솟대 꼭대기에서 한 팔 혹은 두 팔로 물구나무를 서는 것으로, 솟대타기에 빈번하게 등장하는 기예이다. 감로탱에 나타난 물구나무서기는 대개 솟대 꼭대기의 십十자형 가로목을 잡고 거꾸로 서 있다. 독특하게 남장사南長寺 감로탱(1701)에 등장한 솟대타기 꼭대기는 누운 Y자형을 하고 있으며, 새 모양 장식이 발견된다.

솟대 위 악기 연주는 솟대타기 연희자가 솟대 곡예뿐만 아니라 전통악기에도 능하다는 사실을 말해 준다. 호암미술관 소장 감로탱(18세기 말)의 연희자는 솟대 꼭대기에서 대금을 불고 있다. 표충사 감로탱에는 다리로 솟대 중간을 휘감고 장구를 연주하고 있는 연희자가 보이며, 만월산滿月山 수국사守國寺 감로탱(1832)에는 장구를 메고 초라니탈을 쓴 채 솟대를 오르는 연희자가 발견된다. 이는 초라니광대로 해석되는데, 탈광대가 솟대타기도 연행했음을 보여주는 사례이다.

솟대타기의 줄기예는 한국 솟대타기의 가장 큰 특징이다. 솟대를 지탱하려고 지면에 고정한 줄을 연희 공간으로 확장하여 더 많은 기예를 선보일 수 있게 했다. 줄 위에 서기, 줄 위를 걸어서 건너기, 엎드려서 건너기, 줄에 다리를 걸고 매달리기, 줄 위에서 혹은 줄에 매달려서 악기 연주하기 등 다양한 변주가 가능했다. 솟대를 지지하기 위해서 사용한 줄을 점차 놀이에 응용하고, 이것이 더욱 확대·발전하여 이른바 '쌍줄백이'로 진화해 갔을 것으로 추론할 수 있다. 쌍줄백이는 솟대를 세운 다음 양쪽으로 각각 두 개의 줄을 늘어뜨려 놓고 솟대 꼭대기뿐만 아니라 줄 위에서도 공연하는 것이다. 쌍줄타기와도 유사해 보이지만 두 줄이 팽팽하게 이어져 탄력을 가졌던 쌍줄타기에 비해 쌍줄백이는 솟대에서부터 경사를 이루며 줄을 내려뜨린다. 애초에 솟대를 지지하기 위해 내린 줄로서 경사가 심했던 쌍줄은 점차 완만한 쪽으로 변화했으며 줄 위에서 기예가 가능하게 되었다. 일본 조덴사 소장 감로탱과 운흥사雲興寺 감로탱(1730), 봉서암蜂瑞庵 감로탱(1759) 등에서 연행 장면을 확인할 수 있다.

원래 진주 솟대쟁이패였다가 후일 남사당패의 일원이 되었던 송순갑의 회고담에 의하면, 솟대쟁이패의 쌍줄백이는 높은 솟대 위에 오늘날의 평행봉 너비의 두 가닥 줄을 양편으로 장치하고 그 위에서 물구나무서기·두 손걷기·한손걷기·고물묻히기(떡고물 묻히듯이 줄 위를 빙글빙글 구르기) 등의 묘기를 연행했다고 한다.

솟대를 연결한 줄 위에서 악기를 연주하는 장면은 후대로 내려올수록 많이 발견된다. 줄 위에서 악기를 연주한 것은 솟대타기의 연행 공간을 솟대에서 줄까지 확장하여, 솟대타기의 기예 수준을 한층 높였다. 운흥사 감로탱의 솟대타기 연희자는 줄 위에 서서 대금을 불고 있고, 용주사龍珠寺 감로탱(1790)의 솟대타기 연희자는 쌍줄에 거꾸로 매달려 대금을 부는 기예를 보여주고 있다. 솟대타기 기예와 줄타기 기예가 적절히 섞인 기예로서, 솟대에 부속된 줄을 연희 공간으로 확장하고, 거기에 줄타기 기예와 악기 연주까지 첨가한 멀티플레이의 진수를 확인할 수 있다.

재담은 한국 전통연희의 중요한 특징 중 하나이다. 솟대타기에서도 솟대쟁이와 어릿광대(매호씨)가 재담을 나눈 흔적이 여럿 발견된다. 솟대쟁이와 함께 솟대 아래에서 이들과 얼굴을 마주하고 춤을 추거나 부채를 들고 서 있는 어릿광대를 볼 수 있는데, 어릿광대는 솟대쟁이와 재담을 나누고, 음악 장단에 맞춰 관객의 호응을 이끌어 내는 역할을 담당하고 있었을 것이다. 솟대타기의 재담 내용은 전승되지 않았으나, 각종 도상 자료에서 어릿광대를 동반하고 있는 점을 감안하면, 솟대타기에 재담이 존재했을 가능성이 매우 크다. 특히 솟대타기가 쌍줄백이로 변화해 가면서 고난도의 기예 대신 어릿광대를 매개로 관객과 소통하는 쪽으로 연행 방식을 바꾸었을 것으로 짐작할 수 있다. 기예는 단순해지지만 어릿광대와의 재담은 관객을 즐겁게 하였고, 시간이 갈수록 어릿광대의 역할이 커지고 재담이 증가한다. 솟대타기는 고난도 기예 중심에서 어릿광대와의 재담, 악기 연주 등 관객과의 소통과 재미를 우선하는 한국적 솟대타기로 변화되었다.

특징 및 의의 서역과 중국의 전문적 공연 예술이 전래되기 전부터 우리에게도 자생적인 전통연희 종목들이 존재했다. 외부와의 교류가 늘어나면서 새롭고 다양하며 수준 높은 연희들이 다수 유입되었고, 기존에 존재하던 연희들도 더욱 발전했다. 높은 나무를 오르는 것에서 기인한 솟대타기류 기예 역시 자생적으로 시작되었을 것이며, 서역의 도로심장의 영향으로 크게 변화·발전했다.

솟대타기 기예는 고려시대, 조선시대를 거쳐 임금 행차나 사신 영접 행사, 연등회와 같은 국가적 행사에 빠질 수 없는 공연예술 종목으로 연행되었다. 기예의 수준도 매우 높아서 솟대 위에서 중심을 잡거나 물구나무서기를 하고, 솟대에 매달리고, 악기도 연주하는가 하면 솟대를 지지하는 줄도 연희 공간으로 활용했다.

솟대의 줄을 활용한 쌍줄백이는 솟대쟁이가 어릿광대와 나누는 재담과 더불어 한국 솟대타기의 가장 큰 특징이다. 자생적 연희 전통 위에 외부의 세련된 기예(도로심장)를 받아들이고, 이를 우리 정서에 맞게 재해석하여 독자적인 한국 솟대타기를 만들어 냈다.

참고문헌 솟대놀음의 변화와 놀음의 미학(한양명, 비교민속학55, 비교민속학회, 2014), 솟대타기 연희의 기원과 전개양상(김시덕, 한국민속학38, 한국민속학회, 2003), 솟대타기의 역사적 전개와 연희양상(신근영, 민속학연구20, 국립민속박물관, 2007), 한국 줄타기의 역사와 연행양상(이호승, 고려대학교 박사학위논문, 2007), 한국의 전통연희(전경욱, 학고재, 2004), 한국전통예술개론(심우성, 동문선, 2001).

필자 신근영(辛槿鈴)

송천 달집태우기

정의 전라남도 순천 월등면 송천리 송산마을에서 정월대보름 밤에 달집을 태우며 즐기는 민속놀이.

내용 전남 순천은 1읍 10면 13동 763통리로 구성되어 있다. 송천 달집태우기가 전승되고 있는 월등면은 순천의 가장 북쪽에 위치하며, 순수 내륙 지역인 곡성 및 구례와 연접해 있다. 또 동서남북으로 지리산, 백운산, 조계산, 무등산 등이 원근의 거리에 위치하고 있는 전형적인 산간 지역이다. 전통적으로 송천리 송산마을은 논보다는 밭농사에 주로 의존해왔다. 1720년경에 달성배씨達成裵氏, 김해 김씨金海金氏, 영광 정씨靈光丁氏 세 성씨가 정착한 이래로 야산을 개간하여 밭을 일구기 시작했다고 하며, 근래에는 복숭아와 딸기가 특산품으로 각광을 받고 있다.

달집태우기는 주로 충청도, 경상도, 전라도 일대의 산간 지역에 분포하고 있다. 달그을리기·달그슬리기·달망우리불·동화제 등의 이칭이 있다. 전남 지역에서는 구례·곡성·순천·담양·광양 등 바다와 멀리 떨어진 산간 마을에서 놀았으며, 대표적인 대보름 민속놀이인 줄다리기와 대립적 분포권을 가진다. 즉 전남 지역의 해안 평야 지역에서는 일반적으로 줄다리기를 놀았던데 반해서, 내륙 산간 지역에서는 일반적으로 달집태우기를 놀았다. 하지만 광양이나 순천 등 산간 지역과 해안 지역이 함께 있는 경우 같은 시군이라도 산간 지역에서는 달집태우기를, 해안 지역에서는 줄다리기를 놀았다. 또 지역에 따라서는 한 마을에서 달집태우기와 줄다리기를 함께 놀기도 하는데, 예를 들면 구례의 잔수마을·담양의 강정자마을이 대표적이다. 송천 달집태우기가 전승되고 있는 송산마을에서도 줄다리기와 달집태우기를 함께 즐긴다. 달집태우기와 줄다리기를 함께 즐기는 마을의 분포는 대체로 달집태우기권과 줄다리기권의 접경지라는 특징을 보인다.

대대로 대보름의 민속놀이로 마을 사람들이 자발적으로 즐겨왔던 송산마을의 달집태우기가 외부에 알려지게 된 것은 경연대회 덕택이다. 송천 달집태우기는 전남에서 주관하는 1987년 제16회 남도문화제에서 최우수상을 수상하면서 그 존재를 밖으로 알렸으며, 이듬해인 1988년에는 전국민속경연대회에 출연하여 국무총리상을 수상한 바 있다. 이를 계기로 하여 송천 달집태우기는 1994년 1월 31일자로 전라남도 무형문화재 제24호로 지정되었다. 지정 당시는 승주 달집태우기였지만, 2006년 6월 20일 송천 달집태우기로 명칭이 변경되었다.

송천 달집태우기는 종합 세시풍속이다. 단독으로 전승되는 것이 아니라 당산제와 줄다리기, 그리고 농악과 함께 정월대보름의 세시풍속으로 행해져 왔다. 이 마을은 두 곳에 당산이 있다. 농악대가 참여하여 당산에서 당산제를 모시고, 또 암줄과 숫줄을 마련하여 줄다리기를 즐긴다. 마을 사람 누구나 참여하여 즐기는 줄다리기는 승부를 가르는 것에 그치지 않고, 달집을 만드는 노역의 부담을 안긴다. 즉 줄달기에서 진 쪽이 산에 가서 달집을 만들 대나무며 솔가지를 베어 와야 한다.

달집의 제작 과정은 대나무와 소나무를 베어 오는 것으로부터 시작한다. 마을에 남은 사람들은 가가호호를 방문하여 짚단이나 마른 나뭇단을 걷어서 모은다. 먼저 넓은 마을 공터에 키가 큰 생 대나무를 원추형으로 세워 위쪽을 묶은 다음 속에 불에 잘 탈 수 있는 짚단이나 마른 나무를 채운다. 바깥쪽은 산에서 베어온 생솔로 둘러싸고, 아래쪽부터 사람의 키 높이 만큼 짚으로 이엉을 엮어 두른다. 특히 달이 뜨는 동쪽 방향에 달집문이라 하여 틈을 남긴다. 다른 마을보다 더 높고 오래 타야 한다는 믿음이 있어 힘이 닫는 한 크고 높게 만들려고 노력한다. 또 오래 탈 수 있도록 속에 큰 나무둥치를 일부러 넣기도 한다. 그러나 믿음만 아니라 실제로 그해 달집의 규모에 따라 1년간 이웃 마을과의 세도가 결정된다. 더 높고 오래 탄 마을일수록 1년간 상대 마을들에 대해 위세를 부렸다고 한다.

예전에는 겨우내 아이들이 날리던 연을 달집에 묶어 두고 달집에 불을 붙이면 저절로 연실이 떨어져 날아가게 했다. 이를 액맥이연이라고도 부르며, 연에 액厄이라는 글자를 써서 액을 막는다는 의미로 날려 보내기도 했다. 또 병약하거나 삼재에 든 사람의 경우는 속옷을 달집에 걸어 태우기도 했다. 그러나 요즈음은 이런


달집 돌기


줄다리기


달집 태우기

송천 달집태우기 | 전남 순천 | 2001 | 국립민속박물관

풍속보다는 소원지를 거는 것이 일반적이다. 달집에 드린 새끼줄에 소원의 글귀를 써서 끼운다. 액막이보다는 초복적 요소가 강화된 모습이다.

달집이 완성되면 달이 뜰 시간에 맞춰 온 마을 사람들이 모여들고 또 신명나게 농악을 울린다. 보존회에서 마련한 제상을 달집문 앞에 두고 간단한 제사를 모신다. 보존회 임원들을 중심으로 제사가 진행되지만, 내방객 중에서 지역 유지 등 주요 인물이 있으면 절을 하도록 한다. 제사가 끝나면 마을 사람들이 달집을 돌면서 앞소리에 맞춰 "어얼싸덜이덜룽" 하는 후렴을 따라하면서 즐거움은 나눈다.

달이 동쪽에 떠오르는 시간에 맞춰 미리 준비해 둔 횃불로 여러 사람이 점화를 한다. 마른 짚으로 둘러놓은 바깥쪽부터 삽시간에 불길이 번져 한 덩어리의 거대한 불꽃이 난무한다. 농악은 빨라지고 마을 사람들은 환호를 지르면서 역시 앞소리에 맞춰 또 "어얼싸덜이덜룽" 소리를 한다.

달집에 불이 붙으면 마른 짚과 나뭇단이 화력을 더하면서 송진이 진한 생 소나무에 옮겨 붙어 검은 연기가 하늘 높이 솟구친다. 화력에 생 대나무가 타면서 폭죽 터지는 소리가 진동하며 어지럽게 불똥이 흩어지는 모습이 밤하늘에 장관을 이룬다. 일정한 시간이 되면 세워 두었던 대나무가 한 쪽으로 쓰러지면서 불길이 점점 적어진다. 송천마을에서는 달집이 넘어진 쪽의 금년 농사가 잘 된다는 속신이 있다. 지금은 행사성으로 달집태우기를 하지만, 예전에는 새벽까지도 농악을 울리면서 온 마을 사람들이 함께 달집태우기를 즐겼다고 한다.

특징 및 의의 달집태우기는 전형적인 농경의례적 속성을 가지고 있는 주술·종교적인 민속놀이이다. 특히 산간 지역에 분포하고 있어서 논보다는 밭작물을 많이 하는 지역에서 놀았던 것으로 알려져 있다. 달집을 태우는 분명한 이유나 내력을 알 수는 없다. 다만 마치 줄다리기가 암줄과 숫줄의 음양교합의 놀이인 것과 마찬가지로 음의 상징인 달을 양의 상징인 불로 그을리거나 태우는 의식을 거행한다는 점에서 이 역시 음양교합의 상징적 놀이로 간주할 수 있다. 또한 부수적으로 액막이연을 날리기도 하고, 또 폭죽이 터지는 소리를 통해 제액의 기능을 기대하며, 달집이 넘어진 쪽의 농사가 잘

된다는 속신이 함께하는 점 등을 통해서 대보름이라는 기간과 더불어 풍요다산을 비는 주술·종교적 민속놀이라는 점은 확인이 가능하다.

참고문헌 광주전남의 민속연구(나경수, 민속원, 1998), 전라남도 세시풍속(국립문화재연구소, 2003), 한국세시풍속사전-정월(국립민속박물관, 2005).

필자 나경수(羅景洙)

송파 다리밟기

정의 정월대보름 밤에 무동舞童을 앞세우고 악기 연주와 선소리를 하며 다리를 밟는 서울특별시 송파구 지역의 민속놀이.

역사 송파 다리밟기는 서울 근교 교통의 요충지인 송파나루에 세워진 '송파장'을 기반으로 한 지역의 민속놀이이다. 송파장은 관의 허가와 비호를 받아 운영하는 서울의 육주비전六注比廛에 대응하여 설립된 것인데, 주로 서울로 반입되는 지방의 물산을 먼저 사들여 이득을 보았다. 지리적 요건에 힘입고 이 일대를 관장하는 광주 유수의 보호를 받아 5일장이 아닌 상설시장의 성격을 띤 도가 시장都家市場으로 발전하였다. 1925년 을축년 대홍수가 나기 전에는 객주가 270여 호에 이르는 대표적인 시장이었다. 송파 상인들은 상인들의 단합과 상권의 보호 및 경제 활성화를 위하여 '송파 산대놀이'와 '송파 다리밟기', '지신밟기'와 같은 민속놀이를 연행하였다. 그러므로 송파 다리밟기의 역사는 송파장의 형성 및 활성화와 관련이 있으며, 그 시기는 최소한 영조대로 소급된다. 이와는 달리 구전에 의하면, 삼정승 육판서가 다리만 밟고 끝낼 것이 아니라 그 뒤에 여흥을 하는 것이 좋다고 생각하고 가무별감歌舞別監을 시켜 답교를 한 뒤 놀기 시작하게 된 뒤부터라고 한다.

송파 다리밟기는 일제강점기에 전승이 중단되었다가 1959년 제1회 전국민속예술경연대회에 복원하여 '송파 답교놀이'라는 이름으로 처음 선을 보였으며, 1989년 서울특별시 무형문화재 제3호로 지정되면서 '송파 다리밟기'로 이름을 바꾸어 오늘에 이른다.

내용 송파 다리밟기는 서울 지역의 다리밟기는 물론 전국의 다리밟기와 마찬가지로 대보름날 밤에 다리를 밟는 형식이며, 답교踏橋 또는 답교놀이라 불렀다. 대보름날 망월望月을 하면서 다리를 밟으면 일 년 내내 다리와 관련된 병이 없어지고 일 년의 액운을 물리칠 수 있다고 여겼다. 이는 다리밟기의 행위가 인공물인 '다리[橋]'와 신체의 일부분인 '다리[脚]'의 발음이 같다는 언어 주술적인 사고를 바탕한 것인데, "다리를 밟으면 다리가 튼실해지고, 다릿병이 낫는다."라는 전망을 기원하는 뜻이다.

그러나 '다리밟기를 한다.'라는 송파 지역에는 정작 다리가 없다. 그러므로 송파 다리밟기는 정월 닷새경부터 장터에 나무를 이용하여 가교假橋를 놓는 것으로 시작한다. 이때 아이들이 먼저 나와 장난삼아 놀기 시작하며, 어른들도 나와서 구경한다. 열사흘 날쯤 되면 본격적으로 예행 연습을 하고 보름달이 뜨는 시간에 신명나는 장단을 치며 본격적으로 논다.

이 때, 무동과 악사 등 많은 인물이 등장한다. 상좌 무동 한 명과 2층 무동 네 명을 비롯하여 소무 네 명, 상좌 한 명, 왜장녀 한 명, 양반 한 명, 나쟁이(사령) 한 명, 집사 두 명, 별감 두 명 등이 등장하며, 악사로 선소리꾼 네 명, 제금 한 명, 장구 한 명, 호적 한 명 등이 차례대로 등장한다. 물론 연희자의 수는 사정에 따라 가감하기도 한다. 등장인물의 면면에서 보듯 송파 다리밟기에는 송파 산대놀이(중요무형문화재 제49호)의 연희자들이 상당수 참여한다.

놀이 형태는 매우 다양하다. 먼저 용두기를 앞세우고 길군악에 맞춰 길놀이와 다리밟기를 한 다음 놀이마당으로 들아와 길놀이 대형으로 마당을 한 바퀴 돈다. 그리고 크게 둥근 형태, 2열 종렬, 1열 횡렬 등으로 질서없이 벌려 서기도 한다. 나쟁이는 주위에서 몰려드는 군중들을 막고 정리도 하며 함께 춤춘다. 특히 상좌는 2열 종렬(2열 병렬)의 무동(소무)을 어르고 춤추다가 두 손을 무동 어깨 위에 얹고 춤추며 위치를 교환시킨다.

특징 및 의의 송파 다리밟기를 할 때 나무다리로 가교를 만든다는 점에서 송파의 다리밟기는 타 지역과 같이 실제의 다리를 건너는 놀이가 아니다. 아마도 타 지역의 다리밟기에서 영향을 받고, 놀이패와 선소리·취타대들의 연희를 중심으로 한 오락적인 대동놀이로 변모된 것이 아닌가 한다. 특히 고故 한유성의 증언에 따르면, 대보름 낮에 놀이패들이 무동을 앞세우고 집집마다 돌면서 술과 음식을 대접받으면서 놀았고, 저녁에는 달집을 태우고 짚불놀이를 하면서 다리밟기를 하였다고 한 점에서 여느 지역의 다리밟기와는 다른 면모를 읽을 수 있다.

참고문헌 답교놀이(김천흥 등, 무형문화재조사보고서84, 문화공보부 문화재관리국, 1971), 송파다리밟기(한국세시풍속사전-정월, 국립민속박물관, 2004), 우리구 중요무형문화재 퍼레이드(송파문화원, 1998).

필자 장장식(張長植)

수건돌리기

정의 아이들이 동그랗게 둘러앉아 노래를 부르면, 술래가 수건을 들고 원을 돌면서 새로운 술래를 찾는 놀이.

내용 수건돌리기는 지역에 따라 '수건찾기'라고도 하며, 풀밭이나 공터처럼 여럿이 둘러앉을 수 있는 곳이면 어디서나 즐길 수 있는 놀이이다. 놀이 방법도 어렵지 않고 노래를 부르면서 다수의 사람이 함께 어울려 할 수 있기 때문에 소풍과 같은 단체 활동 자리에서 쉽게 볼 수 있다.

이 놀이가 언제부터 시작되었는지는 기록이 없기 때문에 알 수 없지만, 과거 수건돌리기는 한가위같이 달이 밝은 날 야외에서 여럿이 모여 앉아 놀았다고 한다. 그런데 이 놀이는 우리 고유의 놀이가 아니라 영국의 전래놀이라는 설도 있다. 영국에서는 보통 "연인에게 편지를 썼는데 도중에 떨어뜨렸다. 그러자 그것을 너희 중에 한 명이 주워서 주머니에 넣었다."라는 노래를 한다. 이것은 고대의 약탈 결혼 풍습을 반영한 것이라고 한다. 하지만 수건돌리기는 현재 누구나 알고 할 수 있는 놀이로 우리나라에 정착되어 고유의 놀이가 되었다.

수건돌리기는 대략 세 가지 방법이 있다. 첫째는 가위바위보를 하여 술래를 뽑고, 술래가 아닌 아이들은 둥글게 앉는다. 놀이 인원이 많을 경우 두 명에서 세 명의 술래를 정하여 놀이의 긴장감을 높인다. 술래는 수건을 손에 쥐고 아이들이 둘러앉은 원 밖으로 돌면서 다음 술래가 될 아이의 등 뒤에 살짝 수건을 놓고 계속 원을 돈다. 이때 아이들이 자기 등 뒤에 수건이 있는지 눈치채지 못하게 최대한 살포시 두어야 한다. 아이들은 술래가 도는 동안 다 함께 노래를 부르며, 본인의 등 뒤에 수건이 놓였는지 그렇지 않은지 손으로 등 뒤를 한 번씩 확인한다. 만약 자신의 등 뒤에 수건이 놓여 있으면 수건을 들고 술래를 뒤따라 잡아야 하며, 술래가 한 바퀴를 돈 뒤 자리를 잡고 앉으면 본인이 술래가 된다. 또 다른 방법으로는 술래가 한 바퀴를 도는 동안 본인 뒤에 수건이 놓여 있는지 눈치 채지 못한 경우, 술래는 돌아와 수건이 놓인 사람의 등을 친다. 이렇게 되면 이 사람은 벌칙을 받게 된다. 나머지 아이들이 원하는 것으로 벌칙을 정하는데, 엉덩이로 이름쓰기, 노래 부르기, 춤추기 등 그 자리에서 쉽고 빠르게 할 수 있는 것으로 정한다.

둘째는 앞에서와 마찬가지로 술래를 한 사람 정한다. 나머지 사람은 무릎을 세워 앞을 향해서 둥글게 원을 이루어 앉는다. 중앙에 술래를 앉힌 뒤, 술래 몰래 앉은 사람들끼리 무릎 밑으로 손을 넣어서 수건을 이리저리 돌린다. 술래는 그 수건이 어디에 있는지 알아맞혀야 한다. 술래가 알아맞히지 못하거나, 술래에게 발각된 사람은 벌칙을 받는다.

셋째는 앞의 방법과 달리 술래를 정하지 않고, 여러 아이가 둥글게 모여 앉아 간단한 노래를 부르며, 수건을 손에서 손으로 돌리면서 하는 방법이다. 노래의 박자에 맞춰 수건을 옆 사람에게 전달하는데, 수건을 전달하는 과정에서 떨어뜨리거나 노래가 끝났을 때 수건을 가지고 있는 사람은 나머지 사람들이 시키는 대로 노래를 하거나 그 외의 장기를 보여 주어야 한다.

특징 및 의의 놀이를 할 수 있는 장소와 시간, 방법, 도구 등의 제약이 많지 않기 때문에 남녀노소 누구나 쉽게 할 수 있다. 벌칙을 피하기 위해 수건을 숨기고 찾는 등의 놀이 방법은 상당한 긴장감을 불러일으켜 놀이에 참여한 사람들에게 재미와 흥미를 유발한다. 대개 야외에서 진행되고 술래가 되지 않기 위해 수건을 찾는 사람이 술래를 쫓는 행위를 통해 체력 강화에도 도움을 준다. 또한 많은 사람이 한자리에 모여 쉽게 할 수 있는 놀

이로서 단체 화합을 도모할 수 있으며, 노래와 함께 행해지기 때문에 노래 익히기에도 도움이 된다.

참고문헌 우리나라 민속놀이(심우성, 동문선, 1996), 전래놀이 101가지(이상호, 사계절, 1999).

필자 백민영(白旻永)

수박희
手搏戱

정의 두 사람이 일정한 거리를 두고 마주 서서 손으로 힘과 기술을 겨루는 놀이.

내용 수박희手搏戱는 두 사람이 일정한 거리를 두고 마주 서서 손으로 힘과 기술을 겨루는 놀이로 지금의 택견, 권법, 권투, 손뺙치기 등과 일정한 관련성을 지닌다. 수박희는 중국에서 유입된 것으로 보이며, 고구려 고분벽화에 나타난다. 중국에서 수박에 대한 기록은 일찍이 『한서漢書』에 나타난다. 당시 수박희에 대한 기록이 『수박육편手搏六篇』으로 체계적으로 편찬되었고, 허난성 신미新密 다후정打虎亭 한묘漢墓에 후한시대의 수박도가 그려져 있는 것으로 보아 한나라 시기에는 수박이 매우 성행했음을 알 수 있다. 후대의 여러 문헌에는 변抃, 卞, 권拳, 수박手拍, 手搏, 수벽手擘 등의 다양한 명칭으로 기록되고 있다.

수박희는 고구려 안악 3호분과 무용총에 나타나는데, 역사力士가 여러 곳에 등장하는 것으로 보아 수박희



수박 | 안악3호분

나 각저희의 기능이 뛰어나고 힘이 센 자가 당시 숭배의 대상이었음을 알 수 있다

수박은 고려 후기에 이르러 주로 무인들의 무예 연마를 위한 수단으로 성행했다. 『고려사高麗史』를 보면 정중부는 의종 앞에서 군사들에게 수박희를 시연하게 했고, 최충헌은 군사에게 수박희를 시켜 상을 주기도 했으며, 이의민은 자신이 수박희에 능숙하였다. 특히 충혜왕은 수박희를 좋아하여 수시로 정자, 궁, 마암 등에서 직접 수박희를 관람하였다. 하지만 고려말 무장 두경승은 수박희을 천한 일로 인식하기도 해서, 무인들 중에도 수박희에 대한 시각이 달랐음을 알 수 있다.

조선시대에도 수박희 관련 기록은 여러 곳에 나타난다. 주로 조선 초기 태종, 세종, 세조 시기에 집중된다. 초기 왕들은 군사들에게 무예 연마를 위한 방편으로 수시로 수박 훈련을 시켰으며, 그 능력에 따라 특채하거나 상을 내렸다. 심지어 중국 사신이 이 놀이를 종일 참관한 일도 있으며, 놀이 도중에 사망 사건이 발생하여 문제가 되기도 했다. 또한 중이 이 놀이를 즐겼다는 기록도 있다. 성종 때에 편찬한 『동국여지승람東國輿地勝覽』을 보면 전북 익산의 여산과 충남 논산의 은진 사이의 경계인 작지鵲旨 부근에 양쪽 주민들이 매년 7월 15일에 모여 수박으로 승부를 겨루었다고 한다. 그런 점에서 조선 전기에 민간에서 수박이 성행했음을 알 수 있다.

정조 때에 실학자들이 간행한 전통 24반 무예서 『무예도보통지武藝圖譜通志』에는 권법拳法이 나오는데, 수박의 전통을 계승한 것으로 여겨지며 지금의 권투와는 약간 다르다. 그 책의 19컷 도상에 의하면 두 사람이 상의를 벗고 떨어진 채로 맞서서 주로 주먹이나 손을 사용하는 자세를 하고 있다. 곧 주먹을 쥐거나 손을 펴서 주로 손으로 상대를 가격하는 동작이다. 또한 두 손을 나란히 하거나, 엇갈리고, 춤을 추는 동작을 하기도 한다. 경우에 따라 발도 사용하고 있지만, 발보다는 손을 주로 사용한다.

팔은 위아래 좌우 엇갈리기, 나란히 하기, 좌우 펴기, 상하 엇갈리기, 구부리기 등 매우 자유롭다. 한편 양자가 등 뒤로 깍지 낀 모습, 두 사람이 구부리고 한 사람이 상대의 뒷목을 통해 상대 팔을 끼거나 쪼그려 앉아



권법총도 | 무예도보통지 제4권 | 서울대학교 규장각

팔을 길게 벌리는 동작도 있다. 두 사람이 마주서서 대련을 하는 모습도 나타난다. 손 기술 위주에 다리도 사용했다는 점에서 지금의 택견에 가깝다.

수박에 대해 최남선은 권투로 보고 있으며, 이용복과 이병옥은 택견으로, 김선풍과 심승구는 권법으로, 북한의 리석중은 손뺙치기로 보고 있다. 최남선은 어원을 따져 수박을 손뺙이나 주먹으로 치는 형태로 손[手指]을 굽혔다 펴고[屈伸], 주먹[拳握]을 내밀어서 승부를 결정한 것으로 보아 지금의 권투에 가까운 것으로 보았다. 또한 원래 무예 연마술이었다가 점차 여흥적 아동놀이로 변모한 것으로 보았다. 이용복은 수박뿐만 아니라 씨름과 각력角力을 모두 택견에 포함시키고 있다. 따라서 택견을 매우 넓은 범위로 설정하고 있다. 심승구는 고구려의 수박을 맨손 무예가 손과 발 그리고 온몸을 이용하여 치기·차기·막기의 동작을 다 갖춘 높은 기술 수준의 무예라고 언급하며 권법의 일종으로 보았다. 한편 전호태는 무예의 시각보다는 기능적 측면으로 보아 수박이 각저와 마찬가지로 장례의례에서 행해졌을 가능성을 제기하고 있다. 이것은 일본에서 씨름이 장례의례와 일정한 관련성이 지니고 있다는 점과 연관된다. 김선풍은 "수박희는 두 사람이 상대하여 맨 주먹으로 힘을 겨루는 놀이로 박희拍戱라고도 하였다."라며 권법의 일종으로 보고 있다.

결국 우리 수박은 처음에 손을 주로 사용하는 권법 형태에 가깝다가 후대에 발을 사용하고 다양한 동작이 가미되면서, 현재의 택견 형태로 정착된 것이 아닌가 여겨진다.

특징 및 의의 수박은 두 사람이 떨어져서 주로 손을 이용한 격투기로서, 중국에서 유래했다. 현재의 택견의 원초적 형태라고 볼 수 있으며, 명칭으로 보아 처음에는 손 기술 형태였지만, 후대에 점차 발 기술도 사용하는 형태로 바뀌었다고 볼 수 있다.

ㅅ 수박희

참고문헌 高麗史, 東國輿地勝覽, 武藝圖譜通志, 朝鮮王朝實錄, 고구려 놀이문화의 유형과 특징(정형호, 동아시아고대학11, 동아시아고대학회, 2005), 고구려의 무예(심승구, 역사민속학18, 역사민속학회, 2004), 수박(최남선, 조선상식문답, 동명사, 1946), 씨름과 택견의 민속학적 비교(이용복, 중앙민속학5, 중앙대학교 한국민속학연구소, 1993), 한국무용사연구1-고대(이병옥, 도서출판 노리, 1996), 한국민속놀이론(김선풍, 중앙민속학1, 중앙대학교 민속학연구소, 1989), 한국벽화고분(김원룡, 일지사, 1980).

필자 정형호(鄭亨鎬)

수영 농청놀이

정의 조선시대 부산광역시의 수영 지역에서 농부들이 농청을 조직하여 집단으로 농사짓던 모습을 놀이화한 민속놀이.

개관 수영은 부산의 중심지에서 동쪽으로 비켜난 곳으로 수영강이 남북으로 걸쳐 흘러내려서 바다로 유입되는 하류 지역에 위치한다. 이 유역은 땅이 기름져서 농사가 잘 되고, 수영강이 바다와 만나는 곳이라 어족이 풍부한 곳이다. 그래서 일찍이 이곳 주민들은 기름진 농토에서 농사를 지었고, 틈이 나면 바다에 나가 멸치와 갈치 고등어 등 생선을 잡으면서 살았다.

이 지역 사람들은 수영강을 따라 전개되는 넓은 농토에서 보다 더 효율적으로 농사를 짓기 위해 농청이란 기구를 두고 마을 사람들이 모여 집단으로 농사를 지었다. 농청이란 옛날 두레에서 출발한 농사 조직체로 마을의 가운데에 농청 가옥을 마련하여 여기서 업무를 보면서, 필요한 농기구를 보관하기도 했다. 농청의 일꾼은 일을 할 수 있는 마을 사람들 전부가 그 구성원이 되며, 이들을 통솔하기 위한 관리자도 있었다. 총책임을 맡은 자를 행수라 불렀고, 그를 보좌하는 자를 도감이라 했다. 이들 아래에서 명령을 전달하고 농사 작업을 지휘하는 수首총각이 있었으며, 중요한 업무를 기록으로 남기는 서기도 한 명 있었다.

수영은 지역이 넓어 한 개의 농청으로 업무를 관장하기가 곤란하여 남쪽과 북쪽 두 곳에 각각 한 개의 농청이 존재하고 있었다. 농사의 작업은 남자 위주로 진행이 되었고, 모심기 철에는 여자와 아이들도 농사를 거들었다. 여자들의 활동을 관리하는 모임을 내방청이라 했고, 아이들을 관리하는 모임을 모기청이라 했다. 농사 작업을 시작하고 마칠 때는 모두 정해진 신호에 따라 일제히 공동 작업을 수행했는데, 이때는 오동나무를 파서 만든 나발을 불어 알렸다. 이 나발을 영각 혹은 땡갈이라 했고, 이 나발을 부는 사람을 영각수라 했다.

농청에 소속된 사람들은 작업할 때 지휘자의 명령에 따라 일사분란하게 움직였다. 농사에서 가장 중요하고 급한 일은 모심기나 보리타작, 추수하는 일이었다. 이런 일의 처리 순서는 완급 및 관례에 따라 결정이 되지만, 이도 사람이 하는 일이라 마을의 유력자의 논밭을 먼저 처리하는 것은 어쩔 수 없는 일이었다. 농청원들은 농사가 아닌 마을 공동 작업에도 예외 없이 동원되어 일하러 나갔다. 이를테면 풀베기를 한다든지, 길을 고치는 일을 해도 모두 참여하여 같이 일했다. 이러한 작업을 할 때는 지루하지 않게, 또 일의 효과를 올리는 의미에서 농악을 동원하여 신명나게 울려 주기도 했다. 작업을 할 때는 규율이 엄수되어 개인 행동은 언감생심 생각지도 못했다고 한다. 만약에 이를 어기고 사적인 일을 한다든지 게으름을 피워 작업을 등한시하면 농청의 제재 규칙에 따라 벌을 받기도 했다. 수영은 대도시 속에 존재하는 농촌이자 어촌이라 1960년대 초반까지 농청이 그대로 존치되어 왔었다. 그래서 농사 작업을 하며 불렀던 농요와 농사 도구 및 의상들이 고스란히 남아 있어서 수영 농청놀이를 발굴·재현하는 데에는 별 어려움이 없었다.

내용 수영 농청놀이는 〈풀베기소리〉, 〈가래소리〉, 〈모찌기소리〉, 〈모심기소리〉, 〈논매기소리〉, 〈도리깨타작소리〉, 〈소싸움놀이〉, 〈칭칭소리〉 등 모두 여덟 마당으로 구성되어 있다. 〈풀베기소리〉는 농사에 필요한 거름을 만들기 위해 풀을 벨 때 부른 소리이고, 〈가래소리〉는 모심기를 위해 논을 가래로 고를 때 부르는 소리이며, 〈모찌기소리〉는 모판에서 모를 쪄낼 때 부르는 소리이다. 〈모심기소리〉, 〈논매기소리〉는 모를 심고 논을 맬 때 부르는 소리이고, 〈도리깨타작소리〉는 도리깨로 보리를 타작할 때 부르는 소리이다. 논매기가 끝나면 좀 한가하므로 소싸움도 붙이고, 농주를 마시고 〈칭칭소리〉를 부르며 놀기도 했다. 이들 농청농요는 거의 4·4조 음보가 많은데, 내용 면으로는 농사짓기의 고달픔과 삶의 애환을 표현한 것이 많고, 가락은 느린 메나리조가 주종을 이룬다.

수영 농요 중에 한이 서리고 서려 가장 애절하게 불리는 〈풀베기소리〉의 가사를 소개하면, "곤달비야 곤달비야~/ 잘매산 곤달비야~/ 토곡산을 넘지 마라~/ 까마구야 까마구야~/ 잘매산 갈가마구야~/ 은재놋재 단재수재 단단히 가리물고~/ 굵은 솔밭 지내가이 잔솔밭을 자라드네~."로 전개된다.

〈풀베기소리〉는 전반부와 후반부로 나뉘는데, 현재 전반부는 여자가 부르고, 후반부는 남자가 부른다. 여자의 소리는 일종의 〈나물캐기소리〉이고, 남자의 소리는 영남 지방에서 많이 불렀던 나무꾼소리인 〈어사용〉의 한 가지이다. 애조를 띤 가락이기는 하나 웃음을 자아내는 해학도 있다. 〈가래소리〉는 단구에 후렴이 붙는다. '이가래로' 하면 뒤에 '어허 가래야' 하는 후렴구가 동일하게 달라붙는다. 가래는 두세 사람이 붙어 밀고 당기면서 작업하는 도구이다. 〈모찌기소리〉와 〈모심기소리〉는 몇 사람이 전반부를 부르면 나머지 사람들이 후반부를 불러 소리를 주고받는 형식이다. 이를테면 '일월이 돋아 와도 이실갤줄 모르더라.' 하면 '명홧대를 꺾어 들고 이실털로 가자시라.'로 받는다. 〈도리깨타작소리〉는 도리깨질을 하면서 사설을 주고받는다. 간단한 외마디 소리가 주된 사설이다. '어화'라는 후렴이 붙는다. '때려라', '어화' / '보리를', '어화' 이렇게 전개된다. 〈논매기소리〉도 매기는 소리와 받는 소리로 진행된다. 앞소리를 매기면 나머지 일동이 '에~헤~아~아'라는 후렴으로 받는다. 사설이 긴 것이 특색이다. 이는 논매는 시간이 오래 걸림을 나타내는 것이기도 하다. '칭칭소리'는 술을 한 잔 먹고 즐겁게 춤추고 놀 때 부르는 소리이다. 앞에서 상쇠가 매기면 나머지 사람이 후렴을 받아 부른다. '하늘에는 별도 많고', '치기나칭칭 나아네' 하는 식으로 전개된다. 여기에 등장하는 소리는 거의 노동요이나, 이 〈칭칭소리〉만은 유일한 유희요이다.

수영 농청놀이는 농사짓는 노동요를 바탕으로 꾸며진 민속놀이이다. 농사를 지으며 노동요를 부르는 것은 고된 노동의 고달픔을 달래려는 것이지만 그 내용은 농사와 별로 관계가 없다. 대체로 인생살이의 애환과 신세타령이 주를 이룬다. 〈풀베기소리〉는 구슬픈 가락으로 전개되는데 전반부가 9행, 후반부가 10행으로 구성되어 있다. 〈가래소리〉는 모두 26행으로 구성되어 있으나, 대개가 일하는 데 힘을 돋우는 사설들이고 연결성 있는 내용의 전개는 아니다. 〈모찌기소리〉와 〈모심기소리〉에는 상징적이고 풍자적인 어구가 많고, 과장이나 비유도 등장하지만 효도의 권장, 처첩간의 갈등도 은근히 대두시킨다. 신세를 한탄하는 내용도 들어 있으나, 일부를 제하고는 줄거리가 연결성을 갖는 것은 아니다. 이 두 소리는 1행이 4·4조가 반복되는 사설 구조이다. 〈도리깨타작소리〉는 고된 동작에 숨이 차기 때문에 3~4음절의 간단한 외마디 소리가 주된 사설이다. 도리깨질은 여러 사람이 호흡을 맞춰 해야 효과적이고 지루하지 않기 때문에 리듬을 잘 타야 한다. 앞소리꾼이 소리를 매길 때 은근히 작업을 지시하기도 한다. 혹은 해학적인 사설을 섞어 고달픔을 달래 주기도 한다. 〈논매기소리〉는 1행이 4·4조로 전개되는데, 사설의 내용은 수영 주변의 자연 경치를 읊고, 신선이나 영웅의 행적, 그리고 옛 중국 고사 등을 올린다. 그러다 결국은 신세타령으로 가게 된다. 논매는 시간이 기므로 사설이 상당히 길게


도리깨타작소리


소싸움놀이

수영 농청놀이 | 부산 중구 | 국립민속박물관

이어진다. 〈칭칭소리〉의 주된 내용은 농사의 독려, 고달픔 위로, 신세타령, 늙음의 한탄을 읊은 후에 한바탕 잘 놀아 보자는 내용으로 끝을 맺는다. 소리의 사설은 모두 4·4조의 음보이다.

특징 및 의의 수영은 부산이라는 대도시 속의 농촌이었다. 웬만하면 도시화하여 농촌의 잔재가 없어질 법도 했으련만 농청이란 옛 기구가 1960년대까지 존재했던 지역이다. 그래서 1971년에 이 놀이를 발굴할 때 다행히 수영에는 농청에서 농사지었던 경험이 있던 사람들이 더러 있어 농청의 조직과 관례 등을 소상히 알 수 있었다. 이들을 통해 이 지역에 전래되는 농요도 채록하였고, 영각·도롱이·접사리·가래·삭가래·쟁기·써래·풍석·영기 등 다수의 농기구들을 재현할 수 있었다. 이 놀이가 발굴됨으로써 농청에서 집단으로 농사짓는 모습을 알 수 있게 되었다는 데에 큰 의의가 있다.

참고문헌 수영 농청놀이(류종목·이의경, 부산광역시, 2011), 수영 농청풀노래(강용권, 부산무형문화재조사보고서, 1972), 한국민속문학사전-민요·판소리(국립민속박물관, 2013).

필자 배도식(裵桃植)

수영 지신밟기

정의 부산광역시 수영 지역에서 정초에 가가호호 방문하여 지신을 밟아주던 걸립 형식의 민속놀이.

역사 수영水營이라는 지명은 좌수영左水營의 준말로, 조선 선조 때에 경상좌도慶尙左道 수군절도사영水軍節度使營이 자리 잡고 있어서 붙여졌다. 현재는 부산 수영구의 수영동·망미동·민락동·광안동 일대를 지칭한다. 수영 지역 사람들은 풍농을 기원하는 의식과 그에 따른 놀이를 즐겨 왔다. 농사와 밀접한 연관을 가지고 있는 지신밟기의 풍물은 농사를 지을 때는 물론, 집터를 다질 때나 마을의 잔치 또는 세시에 마을의 안녕과 잡귀를 쫓는 의례로서의 기능도 했다.

수영 지신밟기는 음력 정월 초사흘에서 나흘경부터 열흘 가량 '야류계'가 주동이 되어 집집마다 돌아다니면서 걸립 형식으로 행해졌다. 마을 주민들의 안과태평安過太平을 빌어 주는 것과 함께 곡식과 돈을 거둬 정월대보름에 놀았던 수영 야류의 경비를 충당하기 위해서였다. 지신밟기는 역사적으로 언제부터 시작되었는지 짐작하기 어렵지만, 수영 지신밟기의 시작은 수영 야류의 형성 시기와 경비 조달을 위해 놀았던 것으로 미루어 보아 적어도 250~300년이 넘을 것으로 추측된다. 따라서 수영 지신밟기는 단순한 걸립의 목적뿐만 아니라 수영 야류와 서로 밀접한 관련을 가지고 행해졌지만, 현재는 독립적으로 연행되고 있으며 2014년 1월 부산광역시 무형문화재 제22호로 지정되었다.

내용 수영 지신밟기의 연희는 ①당산풀이와 우물풀이, ②대문(인사)풀이, ③생원댁풀이, ④마당밟기 및 기旗소각제의 네 마당으로 나누어진다. 첫째 마당은 당산풀이와 우물풀이로 마을의 신들에게 지신밟기를 한다고 고하며 제사를 지내는 것이다. 먼저 수영 산정머리에 있는 송씨할매당에 가서 제사를 올리며 당산풀이를 하고, 마을의 동편에 있는 최영 장군당에 가서 제사를 드리며 풀이를 한다. 다음으로 먼물샘에 제사를 올리는 우물풀이를 마쳐야 본격적인 각 가정의 지신밟기에 들어간다.

둘째 마당은 상쇠가 놀이패를 이끌고 미리 알려 놓은 집(생원 댁)으로 가서 하는 대문풀이이다. 상쇠는 문전에 기를 세우고 쇠를 울리며 지신을 밟으러 왔다고 주인에게 아뢴다. 그런 다음 마당으로 들어가 벽사진경을 빌어 주는 대문풀이에 이어, 한마당 춤놀이를 한다. 한마당 춤놀이에는 수영 지역 특유의 덧배기춤 한마당이 이루어지고, 아울러 놀이패는 소고춤놀이와 북춤놀이 등을 춘다. 그동안 주인은 대청마루에 제상을 차리고 고사를 지낸다.

한편 놀이패는 셋째 마당인 생원댁풀이를 시작한다. 성주풀이—조왕풀이—장독풀이—고방풀이—삽짝풀이의 순서로 지신을 밟으며 풀이를 한다. 놀이패는 "잡귀잡신은 소멸하고 만복은 이리로!"라고 외치며 마지막 삽짝풀이를 끝낸다. 집안의 지신밟기가 마치면 주인은 마당에다 주안상을 차리고 놀이에 참가한 사람들에게 술과 안주를 대접한다. 그리고 주인은 지신밟기의 대가로 돈이나 곡식을 주고, 사령은 이를 받아 야류의 경비로 쓰기 위해 자루에 담는다.

맛있는 음식을 먹고 기분이 고조되면 다시 한 번 마당을 밟아주는 넷째 마당으로 들어간다. 한 마당 춤판을 벌인 후에, 각 가정을 돌아다니며 지신밟기의 목적인 잡귀잡신은 물리치고 만복이 깃들기를 기원하는 지신을 밟는다. 마지막으로 문전에 세워 두었던 기를 소각하는 '기소각제'에 들어간다. 기를 태우면서 액을 불사르는 '기소각제'는 일종의 송액送厄의례로 볼 수 있는데, 올해에 썼던 기는 다시 쓰지 않고 불태우면서 고을의 태평과 풍요를 기원하는 의미로서 행해졌다.

수영 지신밟기에 등장하는 인물은 크게 두 부류로 나누어 볼 수 있다. 하나는 풍물을 치는 악사들이고, 다른 하나는 악사의 뒤를 따라다니며 춤을 추는 등 극적인 표현을 주로 맡은 잡색들이다. 악사들은 악기로써 잡귀잡신을 쫓기도 하지만 모든 풀이의 반주를 맡는다. 악사 앞으로 기를 든 기수가 선두에 서고, 악사는 상쇠를 비롯해 호적·징·장구·북·소고 등으로 구성된다. 다음으로 악사의 뒤를 이어 선 잡색은 사대부, 팔대부, 집주인(김생원), 주인마님, 포수, 각시, 머슴, 문서잡이, 사령, 총각, 걸인, 마을 사람 등으로 이루어졌다. 잡색은 주로 악사들의 풀이 사이에 재담을 하거나 서로 어울려 촌극을 벌이거나 또는 우스꽝스런 몸짓으로 주위 사람들을 웃기기도 한다.

수영 지신밟기 악사들의 복색을 살펴보면, 설쇠재비와 나머지 풍물꾼은 흰 바지저고리 위에 옥색 조끼를 입고, 마름모꼴 종이 위로 오색의 종이꽃을 매단 고깔을 쓰고, 짚신을 신는다. 버꾸재비는 흰 바지저고리 위에 어깨 좌우로 청색과 황색의 채단을, 허리에는 홍색의 채단을 두르고 오색 고깔을 쓴다. 또한 잡색은 각 인물의 성격에 맞는 복색을 한다.

수영 지신밟기의 장단은 '길쇠장단', '자진덧배기장단', '느린덧배기장단', '휘모리' 등이쓰인다. 당산풀이까지는 '길쇠장단'으로 이동하고, 당산풀이 이후는 '자진덧배기장단'으로 우물풀이와 대문풀이 등을 한다. 집주인의 마당에서 이루어지는 한마당 춤놀이에서는 '느린덧배기장단'에 맞추어 춤을 춘다. 수영 지역의 풍물 장단은 느린 메나리조로 시작하여 점차 자진덧배기(자진모리)장단으로 넘어간다. 다른 지역에 비해 속도가 느리고 기교의 다양함도 부족하여 다소 단조롭게 들릴 수도 있지만, 순박하면서도 투박한 표현은 수영 지신밟기 장단의 특징이라고 할 수 있다.

특징 및 의의 수영 지신밟기는 마을과 각 가정의 안녕, 그리고 풍농을 기원하는 의례적 놀이로 전해 왔다. 특히 걸립의 목적뿐만 아니라 수영 야류의 경비를 충당하기 위해 놀았다는 것은 중요한 의의를 지닌다. 지신밟기 가운데 마지막 절차인 '기소각제'는 기를 태우면서 액을 불사르는 의미로 이루어졌다. 또한 수영 지신밟기의 풍물 장단은 다른 지역보다 더 느리다는 특징이 있으며, 수영 지역 특유의 덧배기춤과 어우러지는 토속적인 장단이라 할 수 있다.

참고문헌 수영민속총집(사단법인 수영고적민속예술보존협회, 2009), 수영야류(정상박, 화산문화, 2001), 수영전통예능(사단법인 수영고적민속보존회, 1993).

필자 김혜경(金惠慶)

술래잡기

정의 술래가 되어 숨은 아이들을 찾아내고 또 술래를 만드는 놀이.

내용 술래잡기의 발생 시점을 확인할 수는 없지만, 놀이를 위한 도구와 장소·시간·승부의 구애됨 없이 즐길 수 있는 보편적인 놀이라는 특성상 아주 먼 옛날부터 행해진 것으로 생각된다.

놀이 장소는 실내외 공간으로 아이들이 움직이는 반경의 폭이 어떤 놀이보다 큰 편에 속한다. 집·마을의 특정 공간, 산과 들 등의 어느 장소에서든 참여자들이 지정한 공간이 그 범위가 되는데 주로 집 바깥에서 많이 행해진다. 놀이 시간은 주로 낮 시간대이지만 밤에도 행할 수 있어 특별히 시간대에 제약이 없다. 놀이 인원은 수 명에서 십 수 명에 이르기까지 참여 인원의 폭이 탄력적이며, 남녀 성별과 학년의 높고 낮음에 제한이 없다.



눞싸매기 하는 모양 | 기산풍속도(2002년 복제) | 국립민속박물관

놀이 인원과 장소가 결정되면 술래 집을 정하게 되는데 술래 집은 눈에 잘 띄는 곳으로 특정 나무, 담벼락, 대문, 전봇대, 바위 등이 된다.

놀이 방법은 술래를 한 명 정해서 하는 방법과 편을 나누어서 하는 방법이 있다. 술래는 놀이를 위해 모인 아이들 중에서 가위바위보로 정한다. 마찬가지 방법으로 다음 술래 또한 잡힌 아이들 중에서 한 명을 뽑게 되며 이로써 계속 놀이를 이어 가게 된다.

이렇게 놀이 장소와 술래가 모두 정해지면 본격적으로 놀이가 시작된다. 술래는 술래 집에서 자신의 양손을 눈으로 가린 후 멀리서도 들릴 만큼 큰 목소리로 숫자를 헤아린다. 모두들 자신들이 눈여겨 둔 은밀한 곳에 몸을 숨기기 바쁜데 때로는 같은 곳에 여러 명의 아이가 숨기도 한다. 이때 술래가 세는 숫자의 수는 동네마다, 또 놀이집단마다 다르다. 술래는 지정한 숫자를 다 세고 나면 본격적으로 아이가 숨을 만한 곳을 찾아 나선다. 그러다 숨은 아이를 찾게 되면 이름을 소리쳐 부름과 동시에 술래 집으로 달려간다. 이때 호명된 아이가 술래 집에 먼저 손을 짚게 되면 살게 된다. 그러나 술래가 술래 집에 먼저 손을 짚거나 술래의 손이 찾은 아이의 몸에 직접 닿으면 죽게 된다. 한편 숨은 아이가 술래가 못 본 틈을 타 술래 집에 손을 짚어 살기도 한다. 이처럼 한편에서는 숨고 다른 한편에서는 찾아내서고 찾아내는, 놀이 중에 펼쳐지는 이 모든 숨 가쁜 상황들은 참여자 모두를 공통의 긴장감과 연대감 속의 기쁨으로 설레게 한다.

편을 나누어서 하는 술래잡기는 숨은 편의 아이가 살게 되면 죽은 아이들이 모두 살아나게 되어 다시 놀이가 시작된다.

술래가 아이들을 찾아 돌아다닐 때, 이미 잡힌 아이와 살아남은 아이들은 서로 입을 모아, 다음과 같은 숨바꼭질 노래를 불러 놀이의 재미를 더해 줄 뿐만 아니라 술래와 숨은 아이 간의 팽팽한 긴장감을 불러일으킨다.

> 꼭꼭 숨어라 꼭꼭 숨어라. 장독 뒤에 숨어라 꼭꼭 숨어라. 내 뒤에 숨어라 꼭꼭 숨어라. 뒤에 숨어라 꼭꼭 숨어라. 머리카락 보인다 꼭꼭 숨어라.
>
> –경북 안동 풍천면

놀이 중에 합창되는 노래는 지역마다, 또 동네마다 다양한 주제의 노랫말을 담고 있다.

특징 및 의의 술래잡기는 술래가 숨은 아이들을 모두 찾아야 일단락되는 놀이이다. 잡힌 아이 중에 한 명을 다시 술래로 삼아 새롭게 놀이를 이어가는데, 그 종결이 참여자 상호간의 의사와 동의로 이루어진다는 점은 어떤 놀이에서도 찾을 수 없는 자유로움과 보편성이다. 또한 놀이 중에 자연스럽게 또래 간의 유대감과 단결력을 키워주는 등 아이들 심신의 건강에도 기여도가 큰 유익한 놀이이다.

술래잡기는 최근 도시화와 생활 패턴의 변화로 인해 서서히 놀이로서 존재성이 희미해지고 있다. 현재도 아이들 사이에서 행해지고 있지만 과거에 비해 많이 감소한 편이다. 따라서 서정적이고 동심을 울리는 이 건전한 아이들 놀이가 사라지지 않도록 학교와 사회의 지속적인 관심과 유도를 통한 적극적인 보존이 필요하다 하겠다.

참고문헌 숨바꼭질하는 소리(편해문, 한국민속문학사전 – 민요, 국립민속박물관, 2014).

필자 조현숙(趙玄淑)

스무고개

정의 말놀이의 일종으로 감춰진 답을 20회의 질문을 통해 답을 알아내는 놀이.

내용 각 나라마다 고유의 언어로 다양한 말놀이를 만들었으며, 이런 놀이를 통해 말을 익히거나 더 나아가 상황에 맞는 말을 쓸 수 있는 능력을 기르는 것은 보편적인 문화 현상이다. 우리나라에는 말꼬리잇기나 말머리잇기, 〈꼬부랑할머니〉와 같이 노랫말이 반복되는 것을 사용하는 놀이, 숫자나 한글에 음을 넣은 풀이 노래 등이 있다. 그 밖에 세계 모든 나라에서 널리 행해지는 수수께끼도 말놀이 중 하나이다.

스무고개놀이는 전래되는 말놀이의 형태와 다르다. 우리 말놀이는 주로 음률을 중시하여 두운이나 각운을 차용하는 특징을 띠고 있다면, 이 놀이는 추리하고 연역적으로 사고하는 능력이 필요할 뿐 음률과는 무관하다. 물론 묻고 답하는 형태로 수수께끼나 한자漢字를 잘게 쪼개어 문제를 내고 이를 조합하는 파자破字놀이는 있지만 단선적이라 이 놀이와는 성격을 달리한다. 따라서 이 놀이를 옛날부터 내려오는 놀이로 보기는 어렵다. 그러나 전국적으로 널리 알려졌을 뿐 아니라 지금까지 행해지는 까닭은 방송에서 이를 소재로 진행했기 때문이다. 이 놀이의 시작에 대해 인터넷 위키백과에는 다음과 같이 기록되어 있다.

> 1950년대 영국 BBC의 라디오 프로그램 '트웬티 퀘스천스(Twenty Questions)'로 유행했고, 대한민국에는 군정기 때 이를 똑같이 모방한 프로그램이 만들어지면서 퍼졌다.

그러나 네이버 백과사전에는 미국에서 시작되었다고 하고 1950~60년대 KBS 라디오의 장수 오락 프로그램으로 인기를 끌었다고 하는데 정확하게 어느 곳에서 시작되어 퍼졌는지는 확인되지 않는다. 다만 외국에서 유래하여 퍼진 놀이라는 점은 분명하다.

놀이 방법은 누군가가 문제를 내고 여럿이 이를 맞추는 방식으로 전개된다. 즉 '토끼'란 문제를 냈다면 질문자가 '식물입니까?', '동물입니까?', '살아 있습니까?', '바다에 삽니까?' 등의 질문을 하고 출제자는 '예/아니오.'로 답하는 식이다. 질문 하나를 한 고개로 봐서 스무고개 안에는 답을 맞춰야 한다. 이때 출제자는 오로지 '예/아니오.'로만 답을 해야 한다. 그런데 만약 달걀이란 문제를 냈고 '살아 있습니까?'라고 물으면 어떻게 답해야 할까? 유정란이고 품는다면 '예.'이고 그렇지 않다면 '아니오.'이기에 애매하다. 이럴 땐 출제자가 판단하여 '예.'라고 했다면 계속 품는 유정란으로 질문이 모아지도록 해야 하고, 그렇지 않다면 반대로 답해야 할 것이다.

특징 및 의의 구한말 서양에서 다양한 문물과 함께 놀이도 들어왔다. 수건돌리기, 빙고놀이가 대표적인 것인데 이 놀이도 그 중 하나이다. 그런데 이 놀이가 강한 지속력을 갖게 된 것은 출제자와 질문자의 구조가 학교에서 자연스레 만들어졌기 때문이다. 즉 교사와 학생이 그 역할을 하게 되면서 교실에서 이 놀이가 행해진 것이다. 비록 서양에서 들어온 놀이지만 이제는 한국화된 놀이로 파악된다. 왜냐하면 놀이 이름도 일본은 '스무 개의 문'이라는 명칭으로 그들의 사고를 반영한 반면, 우리는 '스무고개'로 넘기 힘든 '고개'가 놀이 이름이 되었다는 점에서 그렇다.

참고문헌 전래놀이 101가지(이상호, 사계절, 2001), 한국의 놀이(Stewart Culin, 윤광봉 역, 열화당, 2003).

필자 이상호(李相昊)

승경도놀이

정의 옛 벼슬 이름을 종이에 도표로 그려 놓고 윤목輪木이나 주사위를 던져 누가 가장 먼저 높은 관직에 오르는가를 겨루는 민속놀이.

내용 승경도陞卿圖는 '벼슬살이하는 도표'라는 뜻으로 '종경도從卿圖', '종정도從政圖' '승정도陞政圖', '승관도勝官圖'라고도 부른다. 나라 안의 지명과 명승지 등을 쉽게 익히도록 도표화 한 승람도勝覽圖놀이 역시 승경도놀이와 같은 일종이다. 승경도놀이는 오각형으로 길쭉하게 만든 윤목이나 주사위를 굴려 나온 수대로 말을 이동하여, 놀이판의 최종 종착지인 봉조하奉朝賀에 도착하면 승리하는데 주로 양반 자제들이 즐기던 민속놀이이다. 대개 계절에 상관없이 즐겼으나, 이 놀이를 통해 일 년의 운세를 점치기도 했기 때문에 주로 정월에 즐겨 놀았다.

성현成俔의 『용재총화慵齋叢話』에 의하면 승경도놀이는 조선 초 하륜河崙이 성불도成佛圖를 기초로 조선의 관직 체계를 반영하여 만들었다고 한다. 한편 또 다른 기록인 이유원李裕元의 『임하필기林下筆記』에는 승경도가 중국 당대唐代에 제작된 『투자선격骰子選格』에 기원을 둔다고 기록하고 있다. 이로 보아 승경도놀이는 조선 초기 관료제의 정비가 이루어지면서 기존의 말판놀이를 응용해 만든 판놀이라고 할 수 있다. 이렇게 시작된 승경도놀이는 조선시대 전반에 걸쳐 높은 벼슬에 오르고 싶은 욕망을 놀이를 통해서 대리 충족시킬 목적으로 양반 자제들 사이에서 널리 유행하였다. 이러한 흔적은 『성종실록成宗實錄』을 비롯하여 이문건李文楗의 『묵재일기默齋日記』, 이순신의 『난중일기亂中日記』, 오희문吳希文의 『쇄미록瑣尾錄』, 이덕무李德懋의 『사소절士小節』 등 여러 문헌에서 나타난다. 또한 조선시대 관리는 중앙과 지방을 합해 모두 3,800명을 넘지 않았지만 등급이 많고 칭호와 상호관계가 매우 복잡하였기 때문에 양반집에서는 어릴 때부터 이러한 관직에 대한 체계적인 관념을 자제들에게 익히게 하기 위해 이 놀이를 장려하였다.



승경도 판 | 국립민속박물관

승경도놀이의 주 놀이 도구인 말판은 대개 가로 80㎝, 세로 120㎝ 내외의 크기이며, 바둑판형으로 격자를 만들고 그 안에 관직과 다음 이동할 칸의 위치를 써 넣어 만든다. 칸의 수는 대략 적게는 80여 칸이며, 많게는 300여 칸을 넣기도 한다. 벼슬자리의 수와 써 넣는 방법은 여러 가지가 있는데, 일반적으로 사방으로는 이른바 외직인 8도의 감사·병사·수사·주요 고을의 수령을 배치하고, 중앙부의 첫 꼭대기에는 정1품을, 그 다음에 종1품을 차례대로 늘어 놓아 맨 밑에는 종9품이 오게 한다. 윤목은 막대형과 주사위형이 있다. 막대형은 약 10~15㎝ 길이의 막대를 오각 기둥 형태로 깎고 각각의 모서리에 하나에서 다섯까지의 눈금을 새겨 넣는다. 주사위형인 경우에는 나무를 정육면체로 깎고, 각 면에 품행이나 행동을 나타내는 글자를 새겨 숫자 대신 사용하였다. 말은 붉은색, 푸른색, 노란색, 흰색, 그리고 누런 바탕에 붉은 테를 두른 말이 사용된다.

놀이 방법은 말판과 노는 사람에 따라 다소 차이가 있으나, 일반적으로 다음과 같다. 먼저 출발점인 초도初度에서 말을 굴려 출발점을 정한다. 출발점으로는 크게 문과文科, 무과武科, 은일隱逸, 남행南行, 군졸軍卒 등이 있다. 이렇게 하여 각자의 출발점이 정해지면 윤목을 굴려 나온 수에 따라 이동한다. 예를 들면 문과의 경우 5에는 증광增廣, 4에는 식년式年, 3에는 정시庭試, 2에는 별시別試, 1에는 도과道科로 되어 있다면, 그 다음부터는 말을 굴려 누가 가장 빨리 높은 자리(문과 출신은 영의정, 무과출신은 도원수)에 올라가느냐에 따라 승패가 결정된다. 그런데 말을 옮기는 도중에 중요한 관직에 오르면 그 관직이 지니는 권능權能에 따라 파직이나 사약을 받음으로써 변화와 긴장감을 더한다. 예를 들면 왕을 가까이 모시는 홍문관弘文館이 되면 자기보다 앞서 높은 관직에 오른 상대방을 파면시킬 수 있다. 하지만 이때 파면당한 상대방에게 윤목을 굴릴 기회가 주어져 일정한 수가 나오면 원래 자리로 돌아가 자신을 파면했던 홍문관을 반대로 파면시킬 수도 있다. 이처럼 벌칙으로는 파면이나 유배·사약 등이 부과되는데, 파면이나 유배의 경우에는 복직이 가능하나, 사약을 받는 경우에는 바로 탈락하게 된다.



종경도 치는 모양 | 기산풍속도(2002년 복제) | 국립민속박물관

특징 및 의의 승경도놀이는 관직을 이용한 판놀이로, 그 놀이 속에 현실 정치에서 일어나는 일들이 현실감 있게 반영되어 잇다. 따라서 놀이로서 뿐만 아니라, 높은 벼슬에 오르고 싶은 양반 자제들의 욕구를 놀이를 통해서 대리 충족시키는 교육적인 효과가 내포되어 있다. 즉 이 놀이를 통해 관직의 종류와 기능을 익힐 수 있었으며, 과거시험에 대한 향학열을 고취시키는 데에도 크게 기여하였다. 그러나 승경도놀이는 개항 이후 과거 제도가 폐지된 후, 한학이 경시되고 신교육이 중시되면서 점차 사라지게 되었다. 또한 승경도가 한글로 표기된 것도 있었지만 대부분 한자로 표기되어 있어서 한글세대에게는 어렵고 낯선 놀이가 되었다. 그러나 이러한 놀이 방법을 응용하여 말판의 내용을 시대적 상황에 따라 오늘날 관직과 비교하여 재미있게 재구성한다면 누구나 즐길 수 있는 생활놀이로서 뿐만 아니라, 창의적 교육교구재로 널리 활용될 수 있다는 측면에서 이를 보급하기 위한 새로운 시도가 이루어지고 있다.

참고문헌 亂中日記, 默齋日記, 士小節, 成宗實錄, 瑣尾錄, 林下筆記, 조선의 향토오락(村山智順, 조선총독부, 1941), 승경도놀이에서 놀이자의 정체성 형성(류정월, 비교민속학42, 비교민속학회, 2010), 조선상식－풍속(최남선, 동명사, 1948), 조선의 민속놀이(군중문화출판사, 1964), 한국민속대관4(고려대학교 민족문화연구소, 1982), 한국민족문화대백과사전13(한국학중앙연구원, 1991), 한국세시풍속사전－정월(국립민속박물관, 2004), 한국의 민속놀이(김광언, 인하대학교출판부, 1982).

필자 이관호(李官浩)

승람도놀이

정의 명승지를 놀이판(승람도)에 적어 놓고 주사위를 던져 나오는 숫자에 따라 전국을 유람하는 놀이.

역사 승람도놀이는 명승유람도名勝遊覽圖, 남승도覽勝圖놀이라고도 부른다. 조선 전기 성현成俔의 『용재총화慵齋叢話』에 하륜河崙이 처음 만들어 보급시켰다는 종정도놀이와 놀이 방식과 놀이판 형식이 비슷한 것으로 보아 여기에서 비롯된 것으로 보인다. 조선 초기에는 『세종실록지리지世宗實錄地理志』, 『동국여지승람東國輿地勝覽』과 같은 다양한 형태의 전국 단위 규모의 지리 서적을 많이 발간하였다. 여기에 더불어 고을마다 '읍지邑誌'와 도 단위의 '도지道誌'도 많이 편집하였다. 이러한 사정은 조선 말기에 이르기까지 그 내용을 계속 수정하고 보충함으로써 지속되었다. 그런데 이러한 자료를 사람들이 사용할 줄 모르게 되면 아무 가치가 없게 된다. 따라서 당시의 양반 계층은 후대들이 다양한 형태의 지리 관련 서적을 이용할 수 있도록 아이들의 눈높이에 맞춰 '유람 명승도'와 같은 교육용 놀이법을 설계하고 개발하였다. 그리하여 나이가 십여 세쯤 되어 한자를 천여 자 정도 익히게 된 아이들에게 '고을모둠'이라는 놀이를 가르쳐 장려하였고, 나이가 조금 더 들어 한문 지식이 나아지고 발전된 뒤에는 '승람도'라는 놀이를 장려하게 되었다.

내용 승람도(남승도)는 '명승지를 유람하는 도표'라는 뜻으로서 승람도놀이는 유람객이 일정한 지점에서 출발하여 도표 위에 그려진 각지의 명승지를 구경한 다음 다시 출발한 장소로 빨리 되돌아오기를 겨루는 놀이이다. 승람도놀이는 종정도놀이와 마찬가지로 실내놀이이므로 놀이 도구만 준비되면 계절을 막론하고 할 수 있으나 대개 정월에 가장 많이 한다. 놀이를 하기 위해서는 놀이판인 승람도, 숫자팽이(주사위), 말 등이 있어야 한다. 승람도는 가로 1*m*, 세로 70~80*cm* 정도의 두꺼운 장지에 세로보다 가로가 조금 넓은 200여 개 이상의 칸을 그린다. 각 칸의 위쪽에는 전국의 주요 명승지 이름을 적고, 아래쪽에는 작은 글씨로 1에서 6까지의 숫자와 함께 그 숫자에 따라 옮아갈 방향을 적는다. 한양 주위에 8도 명승지를 배치하고, 출발지와 도착지 중간에 초부樵夫라고 적은 칸을 두었다. 숫자팽이는 아래쪽을 팽이처럼 만들고 위쪽을 여섯 모 지도록 깎아 1에서 6까지의 숫자를 새겨 놓은 것인데, 주사위나 윤목輪木을 대신 사용하기도 한다. 말은 나오는 숫자에 따라 옮겨 다니는 행자行子를 일컫는 것으로 재료는 옥·구리·상아·물소뿔 등으로 만들지만 보통 상관치 않고 형태와 색으로 구분을 한다.

명승지의 선정이나 노정路程 등은 도표를 만드는 사람이 적어 넣기에 따라 다르다. 예를 들면 유람을 시작하는 곳의 구체적인 지명을 밝히지 않고 단지 '출발지'라고 표기한다든가, 노정이 숭례문崇禮門에서 떠나 숭인문崇仁門으로 돌아오도록 된 것도 있고, 또 명승지를 모두 중국에서 따온 것도 있다. 놀이 계층은 중류 가정 이상의 남자아이 또는 젊은이들이고, 놀이의 인원은 대개 5~6명이다. 6명일 경우 놀이에 흥미를 주기 위하여 유람객을 시인, 한량, 미인, 중, 농부, 어부의 여섯 부류로 나눈다. 놀이 방법은 1에서 6까지 새긴 육면체의 주사위나 5면체의 주사위를 던져 나온 숫자에 따라 말을 쓴다. 먼저 숫자팽이를 돌려 나오는 숫자에 따라 시인6, 한량5, 미인4, 중3, 농부2, 어부1 등 신분을 정한 다음 놀이를 시작한다. 한가운데 배치된 서울에서 출발하여 경기도의 서부로부터 충청도, 경상도, 전라도, 황해도, 평안도, 함경도, 강원도, 경기도의 동부와 같은 순서로 가장 먼저 한 바퀴 돌아오는 사람이 이긴다. 그런데 경기자의 신분, 명승지의 내용과 일정 등은 도판을 만드는 사람에 따라 약간씩 다르다.

놀이 과정에서 먼저 신분을 정할 때 숫자가 많이 나온 시인이 가장 빠른 길을 통해 서울로 돌아올 확률이 많지만 꼭 그런 것만은 아니다. 진행 과정에서 많은 규칙이 있기 때문이다. 그리고 놀이 자체에 변화를 주기 위하여, 각기 다른 신분을 지닌 유람객에게 그 신분에 알맞은 특전과 제약이 정해져 있다. 또 자연이나 역사적 관계가 있는 고장에 갔을 때, 이에 걸맞는 주인공에게 특전을 준다. 어떤 지역에서 어떤 부류의 사람들에게 특전을 부여할 것인가는 미리 결정하고 각 빛깔의 동그라미로 표를 해 둔다. 가령 한량이 진주 촉석루에 이르면 '임진왜란 때 이곳에서 큰 싸움이 있었다.' 하여 특권을 그에게 준다. 남은 다섯 사람은 자기들이 얻은 수를 쓰지 못하고 모두 한량에게 바쳐야 한다. 또한 시인이 평양의 연광정에 이르렀을 때도 다른 사람들이 얻은 수를 모두 차지하여 더 나아간다. 그리고 여럿이 한 곳에서 만날 때의 규칙도 정한다. 미인이 먼저 가 있는 곳에는 승려가 들어오지 못하고, 승려가 있는 곳에 미인이 들어가면 승려가 다음 번에 얻은 수를 미인에게 주어 먼저 가도록 해야 한다. 이밖에도 남승도에 따라서는 제주도 한라산이나 울릉도 같은 데에 '회오리바람'을 설정하여, 특수한 수를 얻었을 때 일정을 당겨서 더 빨리 갈 수 있도록 한다. 1이나 2의 낮은 수를 얻었을 때에는 이미 온 길에서 뒤로 물러나 한동안 움직이지 못하게도 한다. 또 교전交戰·유배流配·징소徵召와 같은 방을 만들어 노정이 갑자기 바뀌게도 한다. 국경에서 외적과 싸우는 교전에 걸리면 일정이 늦어지고, 유배를 당하면 그곳에 주저앉는다. 그러므로 어느 곳에서는 진행을 빨리 하기도 하고, 더디게 하면서 놀이의 재미를 더한다. 이렇게 한양을 떠나 8도를 먼저 도는 쪽이 이긴다.



청구남승도(승람도) 판 | 국립민속박물관

승람도놀이를 놀 만한 나이가 되기 전에 10세 정도의 아이들은 서당에서 '고을모둠' 놀이라는 것을 한다. 이것은 승람도놀이를 본격적으로 할 수 있도록 돕는 사전 훈련의 과정이라 할 수 있다. 놀이 방법은 두 사람 또는 여러 사람이 약속에 따라 미리 정한 한문책의 임의의 쪽수를 펼쳐 놓고 그 쪽에 들어 있는 글자 중에서 우리나라의 고을 이름이 될 만한 것을 골라 기억해 둔다. 그런 후 책을 덮은 뒤에 나머지 글자를 맞추어서 고을 이름을 종이에 적게 한다. 이러한 놀이 끝에 기록된 내용을 살펴서 승부를 가르는데, 고을 이름을 많이 쓴 쪽이 이기게 된다. 여기에다가 고을의 소재지 등을 따져 물어서 점수를 매기고 틀리면 감점을 주거나, 옛 지명 대신 반드시 당시의 행정 지명을 기준으로 고을 이름을 쓰게 하여 점수를 매기기도 하였다. 이러한 놀이는 전국 단위에 분포되어 있는 고을의 이름을 익히는데도움을 주고, 나아가 그 고을의 시대적 변화상까지 학습할 수 있게 하였다.

특징 및 의의 승람도놀이는 우리나라에서 경치 좋기로 이름난 사적이나 유적을 앉은 자리에서 학습할 수 있도록 도와 주는 놀이이다. 이와 비슷한 놀이로 관직명을 적어 놓은 도표를 가지고 즐기는 승경도놀이가 있다. 승람도놀이는 자연스럽게 놀이에 참가한 아이들이 자신이 태어나고 자라는 국토 지리에 대한 지식과 어떤 지역의 기후와 토지 상태, 전국적인 특산물 분포 등을 이해하는 데 도움이 되므로 학습 효과가 큰 놀이이다. 따라서 자라는 아이들이 제 나라의 산천 풍토를 알게 하여 제 나라를 능히 사랑할 수 있도록 돕는 일이며, 나라의 명승고적을 익히고 그 지역의 환경과 토산품 및 인물 따위를 익힐 수 있도록 도움을 준다. 아이들은 놀이를 통해 우리나라 지리에 대하여 관심을 가지게 되고 여러 고을의 이름과 위치, 역사적 배경 등을 공부하게 된다.

참고문헌 조선의 민속놀이(과학원 고고학 및 민속학연구소 민속학연구실, 푸른숲, 1989), 한국민속종합조사보고서 – 경상남도(문화공보부 문화재관리국, 1972), 한국의 민속놀이(김광언, 인하대학교출판부, 1982).

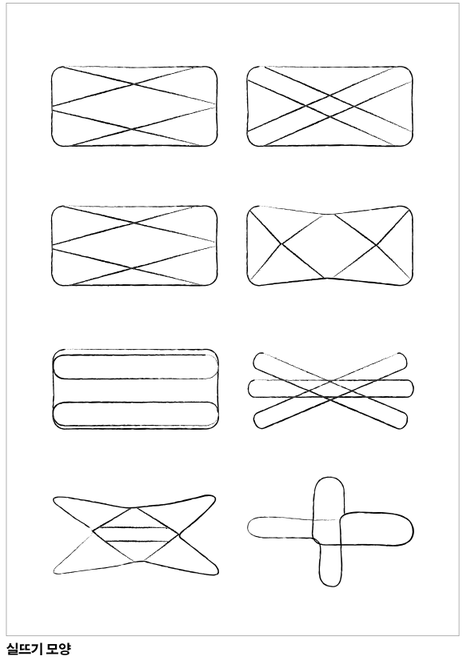
필자 남성진(南聖辰)

실뜨기

정의 실의 양 끝을 연결하여 두 손에 걸고 두 사람이 서로 주고받으면서 여러 모양을 만드는 놀이.

내용 구소련의 역사학자인 미하일 일린(M. Il'in)은 인류를 변화시킨 최초의 발명은 바늘이라 했다. 동물의 가죽을 꿰멜 수 있어 보온이 가능했기에 추운 지방에서도 살아남을 수 있었는데 이를 가능케 한 것이 바늘의 발명이라는 것이다. 바늘은 실이 없으면 무용지물이다. 실은 현생 인류 발생 초기부터 사용되어 온 것이다. 이누이트인은 뜨개질이 가장 발달된 민족 중 하나일 뿐 아니라 실뜨기 형태도 세계 최고 수준이다. 실을 천으로 바꾸는 바늘의 역할을 손가락으로 대체한 것이 실뜨기 놀이다. 따라서 이 놀이는 세계 보편성을 띠며, 그만큼 오랜 역사를 가진 놀이이다.

실뜨기는 주로 여자아이들이 많이 하던 놀이이다. 여러 가지 방법이 있지만 그 중에서 가장 많이 알려진 방법은 다음과 같다. 처음 시작하는 아이가 실을 양손에 걸고 시작한다. 한 번 더 실을 양손에 감아서 걸고 나면 손바닥과 손등 양쪽에 실이 걸리게 되는데 이때 가운데 손가락으로 반대편 손바닥의 실을 서로 건다. 처음에 만들어지는 이 모양을 '날틀'이라고 한다. 그러면 두 번째 아이가 날틀의 양쪽 가위처럼 벌어진 사이를 엄지와 검지로 잡아서 바깥 쪽 실 아래쪽으로 내려갔다가 가운데 방향으로 다시 모아 올라온다. 그러



실뜨기 모양

면 '바둑판' 모양이 만들어진다. 이런 식으로 계속하여 상대가 가지고 있는 실을 일정한 형식으로 이어 받으면서 조금씩 다른 모양을 계속 만들어 간다. 이때 만들어지는 모양을 이르는 이름에는 날틀, 바둑판 외에도 젓가락, 소눈깔, 절굿공이 등이 있는데 일정한 모양이 계속 반복해서 나오는 순환하는 방식이다. 반드시 정해진 순서로 나오는 것은 아니지만 같은 모양들이 순서를 바꾸어 계속 나타난다. 여기에서 기술이 모자라거나 주의가 부족해서 뜨는 도중에 손가락을 잘못 걸어 형태가 망가지면 끝이 난다. 즉 이어 받지 못한 아이가 지게 된다.

많이 알려진 기본 형태 이외에도 솜씨 좋은 아이는 기존의 것과는 다른 형태를 만들어 상대가 이어가지 못하게 한다. 정해진 모양대로 하는 것이 아니라 계속 변형을 만들어 가면서 놀 수 있다. 이 밖에도 기본형인 날틀에서 살짝 변형한 '톱질하기'는 둘이서 동시에 실에 손을 걸고 밀고 당기면서 노래를 부르며 하는 형태이다. 한 아이가 '날틀'을 만든 상태에서 다른 아이가 아래쪽의 가로 실 두 개를 잡고 당기면 처음 아이가 중지에 걸린 실만 가지고 아래로 빠져 나와 다시 원래 자리로 가면 된다. 그런 다음 양손을 엇갈려 가며 밀고 당기는데 서로의 맞은편 손끼리 맞추면 된다. 마치 톱질을 하는 것 같다고 하여 '실경달경'이라고 하기도 하며, '슬근슬근 톱질 하세~'를 반복하면서 노는데 이기고 지는 것이 아니라 상황을 즐기는 것이다.

특징 및 의의 실뜨기라면 우리는 둘이 주고받는 '둘이 하는 실뜨기'를 떠올리는데 사실은 혼자서 여러 가지 모양을 만드는 것을 실뜨기라 한다. 혼자 만드는 형태가 백 가지라면 둘이 만들 수 있는 것은 고작 다섯에도 미치지 못한다. 우리나라에서는 둘이 하는 것이 중심이나, 전라남도 등 일부 지역에서는 '사다리', '나팔꽃' 등 몇 가지 '혼자 하는 실뜨기'를 하는데 이는 일제강점기 일본에서 전해진 것이 아닌가 싶다. 『한국의 놀이』에서 실뜨기에 대해 다음과 같이 소개하고 있다.

> 미국 어린이들의 놀이와 똑같은 이 놀이 형태는 다음과 같은 이름이 붙여져 있다. 첫째 상투뜨기, 둘째 바둑판, 셋째 젓가락, 넷째 소눈깔, 다섯째 절굿공이.

이 놀이를 'Cat's craddle'이라고 영역했는데 이는 영어로 실뜨기를 뜻하기도 하지만 혼자 하는 실뜨기의 기본 모양을 뜻하기도 한다. 결국 실뜨기는 혼자 하는 것, 둘이 하는 것이 중심이 아니라 실로 다양한 형태를 만드는 것을 뜻한다고 여긴 것이다. 최근 국내에 세계 여러 곳의 실뜨기가 소개된 책이 여러 권 번역·발간되었다. 대부분 혼자 하는 것인데 모양도 다양하고 형태도 기발하여 많은 이가 구현하고 있다. 둘이 하는 실뜨기에 머물지 않고 새로운 변화를 받아들였다는 점에서 권장할 만하다.

참고문헌 동아시아의 놀이(김광언, 민속원, 2004), 머리가 좋아지는 재미있는 실뜨기(실뜨기탐험대, 미세기, 2010), 인간의 역사(Mikhail Il'in, 정성호 역, 오늘, 1993), 조선의 민속놀이(도유호 외, 푸른숲, 1988), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992), 한국의 놀이(Stewart Culin, 윤광봉 역, 열화당, 2003).

필자 이상호(李相昊)

쌍륙
雙六

정의 두 사람 또는 두 편이 열 다섯 개씩의 말을 가지고 두 개의 주사위를 굴려 사위대로 판 위에 말을 써서 먼저 나가면 이기는 놀이.

역사 쌍륙은 악삭握槊, 상륙象陸, 육채六采라고도 한다. 쌍륙의 기원이나 유래를 정확히 밝히기는 어려우나, 문헌을 통해 오래전부터 우리나라에 전래되었음을 알 수 있다. 한무제漢武帝 때, 서역에서 중국으로 전래되었다는 이 놀이는 우리나라에 들어와 백제에서 유행하였으며, 다시 일본에 전해져서 '스고로쿠'가 되었다. 당나라 학자 이연수李延壽가 편찬한 『북사北史』 권94 「백제전百濟傳」을 보면 백제에 투호投壺·저포樗蒲·농주弄珠·악삭握槊 등의 잡희雜戲가 있었음을 기록하고 있다. 이 문헌에 근거해 볼 때, 삼국시대三國時代에 이미 이 놀이가 행해지고 있었음을 알 수 있다. 이것으로 보아 쌍륙이 우리나라에 전래된 것은 삼국시대 무렵이거나 또는 그 이전임을 알 수 있다.

쌍륙이 기록된 우리나라 문헌은 대부분 고려시대 이후의 것들이다. 고려시대 쌍륙의 형태는 알 수 없으나 이규보李奎報의 『동국이상국집東國李相國集』 권6 「고율시古律詩」 90에는 "한호옥국쟁쌍륙閒呼玉局爭雙六"이라는 시구詩句가 전해지고 있어 쌍륙놀이가 고려시대에도 행해졌음을 알 수 있다. 조선시대의 기록은 『조선부朝鮮賦』, 『견한잡록遣閑雜錄』, 『조선왕조실록朝鮮王朝實錄』, 『오주연문장전산고五洲衍文長箋散稿』, 『성호사설星湖僿說』, 『재물보才物譜』 등 다양하게 나타난다. 또한 조선 후기의 풍속화에는 실제 놀이 장면이 남아 있는데, 평범한 차림새의 여인과 선비가 쌍륙을 두고 있는 모습이 신윤복申潤福, 김득신金得信 등의 그림에서 나타난다. 이를 통해 쌍륙은 조선 후기로 가면서 좀 더 다양한 계층과 민간으로까지 널리 보급되었음을 알 수 있다. 그리고 김준근金俊根의 〈기산풍속도〉와 최운식의 춘화첩에도 쌍륙판이 등장하고 있는데 이로 미루어 대한제국 말기까지 널리 행하여졌다는 사실을 알 수 있게 된다.

내용 쌍륙雙陸은 실내 오락의 하나로서, 길게 깎아 다듬은 나무(말)를 쥐고 논다고 하여 '악삭'으로 부르기도 하였다. 이 놀이는 연중 어느 때나 할 수 있지만 대체로 정초에 많이 놀았으며 한가위나 겨울철의 한가한 시간에 즐기기도 하였다. 쌍륙의 놀이 도구로는 쌍륙판雙六板(말판)과 서른 개의 말[馬] 그리고 두 개의 주사위[骰子]가 필요하다. 쌍륙판은 정해진 크기는 없지만 대략 가로 80㎝, 세로는 약 40㎝ 내외의 크기로 만들어졌으며 가장자리에 턱을 높이 세운 것과 턱이 없는 것, 두 종류가 있다. 말판 안에는 검은 선으로 24칸의 밭[田]을 그려 넣는데 가운데 두 개의 큰 칸은 놀이에 사용되는 밭이 아니고 쫓겨난 말들이 쉬는 곳이다. 밭은 안육[內陸]과 바깥육[外陸]으로 구별된다.

전형적인 쌍륙용 주사위는 투자骰子라고도 하며 상아나 기타 여러 동물의 뼈로 만들어졌다. 각 변의 길이가 1㎝쯤 되게 정육면체로 깎고, 6면에는 점으로 1에서 6까지를 새겨서 표시하였다. 특히 호랑이 뼈로 만든 주사위는 놀 때 원하는 숫자가 그대로 나온다는 믿음이 있어서 대체로 선호되었다. 말은 7㎝ 정도 높이의 기둥으로, 아래는 둥글게 하고 위는 뾰족하게 함으로

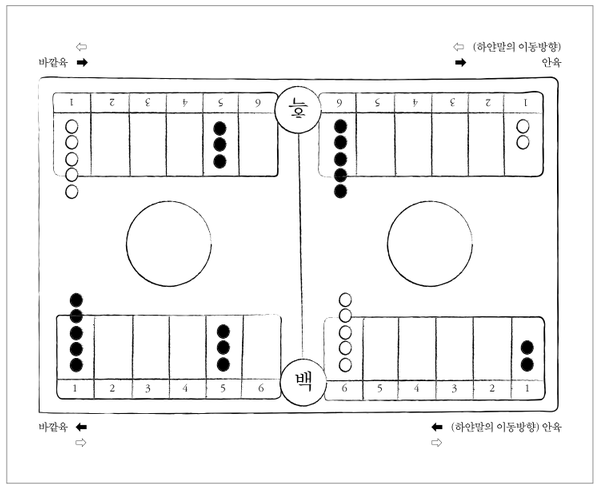


쌍육 치는 모양 | 기산풍속도(2002년 복제) | 국립민속박물관

써 손으로 쥐고 옮기기 편하게 만든다. 말의 형태는 원형 받침에 기다란 추가 달린 모양인데 중간 부위에 선을 그어 아래와 위의 색깔을 다르게 칠하였다. 말의 색깔 배합을 달리하여 상대편의 말과 자신의 말을 구별하였는데 주로 흑백黑白이나 청홍靑紅을 대비시켜 사용하였다. 그러나 간편하게 바둑돌을 이용하기도 한다. 말은 각자 15개씩이 필요한데, 지방에 따라 16개를 사용하기도 한다.

놀이 방법은 지역에 따라 다르며 쓰는 말도 일정하지 않다. 이 놀이는 윷처럼 두 사람이 하거나 여럿이 편을 갈라서도 하는데 대체로 쌍륙판에 흑편의 말과 백편의 말을 형식에 따라 벌여 놓고 두 개의 주사위를 굴려 나온 수만큼 말을 전진시켰다. 먼저 두 사람이 쌍륙판을 가운데 두고 마주 앉아 자기 말의 색깔을 정하여 흰말과 검은말을 각각 15개씩 배치한다. 흰말은 자기 앞 오른쪽(안육)의 '6'자가 쓰진 칸(밭) 안에 여섯 개, 왼쪽(바깥육)의 '5'자 칸 안에 세 개를 세워 놓고, 또 상대편 안육의 '1'자 칸에 두 개, 바깥육의 '1'자 칸에 다섯 개를 세워 놓는다. 반대로 검은말도 흰말을 세운 것과 같이 자기 자리와 상대의 자리 안육과 바깥육에 15개의 말을 모두 배치한다.

말의 이동 방향을 그림을 통해 설명하면 다음과 같다. 백편의 말을 하얀 점으로 표시하였는데 이 말은 흑편의 안육에서 백편의 안육 방향으로만 이동할 수 있



쌍륙판


쌍륙판 | 조선시대 | 국립민속박물관

다. 그 이동 경로는 그림에서 흰색 화살표(⇨)로 표시하였다. 그리고 흑편 말의 이동경로는 흑색 화살표(⬅)로 표시하였다.

쌍륙을 놀기 위해서는 누가 먼저 할 것인지 순서를 정해야 하는데, 이를 쟁두爭頭라고 한다. 보통 각자 주사위를 한 개씩 던져 높은 숫자가 나온 사람이 먼저 한다. 본격적인 놀이는 주사위를 던지는 것부터 시작한다. 두 개의 주사위를 죽통[竹筒]에 넣거나 손으로 흔들어 굴려서 두 주사위가 나온 수대로 말을 써 나간다. 이때 주사위를 한꺼번에 던질 수도 있고 한 개씩 두 차례에 걸쳐 던질 수도 있다. 보통 주사위를 따로 따로 2회에 걸쳐 던지면서 주사위끼리 부딪치게 하여 유리한 상황을 만들기도 한다. 경우에 따라 주사위를 던지는 구역을 일정하게 정해 놓고 그 밖으로 나가면 '낙'이라 하여 무효처리하기도 한다.

말은 주사위를 던져서 나온 끗수에 따라 전진시켜야 한다. 만약 두 주사위 숫자가 6과 3이 나왔다면 하나의 말로 여섯 밭을 간 후 계속해서 세 밭을 더 움직여 총 아홉 밭을 가거나, 그렇지 않으면 두 개의 말로 한 개는 여섯, 다른 한 개는 세 밭을 갈 수도 있다. 그러나 6과 3의 합이 아홉 밭이라 해서 임의로 다섯 밭, 네 밭 등으로 말을 쪼개서 쓸 수는 없다. 이때 숫자에 맞춰 말을 전진하는 도중 놓을 자리(밭)에 상대의 말이 한 개 있는 경우(바리, 혼자 있는 말)에는 그 말을 잡아내고 자신의 말을 놓을 수 있다. 잡힌 말은 반드시 판 밖으로 나가야 한다. 말을 놓을 자리에 상대의 말이 두 동 이상 있을 때는 그 밭에 들어가지 못한다.

한편 잡혀 나온 말이 있는 경우에는 그 말이 다시 밭으로 들어갈 때까지 다른 말을 움직일 수가 없다. 잡혀 나온 말은 반드시 처음부터 다시 들어가야 하는데, 이를 '새동 들어가기'라 한다. 이때 주사위를 던져 나온 숫자의 밭에 상대방 말이 없거나, 자기 말이 놓여 있는 경우 들어갈 수 있다. 그런데 새동이 들어가려는 밭에 상대방의 말이 있을 경우는 그 자리에 놓을 수 없어서 그 판은 헛방이 되어 다음 주사위를 던질 때까지 기다려야 한다. 이 동안에 상대방은 몇 번이라도 주사위를 던질 수 있게 되어 유리하게 된다.

만약 주사위 두 개를 던져 같은 숫자가 나왔을 때, 즉 3·3이 나오면 '주삼'이라 하여 말 두 개를 한꺼번에 세 밭 앞으로 전진시킬 수 있고, 4·4가 나오면 '주사'라 하여 네 밭 앞으로 전진시킬 수 있다. 이때 옮겨가는 자리에 상대방 말이 두 개가 있으면 그것을 한꺼번에 따낼 수 있다. 쌍륙을 놀 때면 서로 간에 잡고 잡혔던 말들을 다시 출발시켜야 하므로 놀이의 긴장은 계속된다. 주사위를 던져서 같은 숫자가 나올 때면 좋기도 하지만 그보다도 말을 잘 써서 전세를 유리하게 이끌어야 이길 수 있다. 즉 주사위를 던져 나온 숫자의 조합을 잘 이용해서 상대편 말을 많이 잡고 유리한 곳으로 말을 움직여야 하는 것이다. 윷에서는 상대 말을 잡으면 한 번 더 기회가 주어지지만, 쌍륙에서는 그렇게 하지 않는다. 한편 승부의 결정 방법은 자기 밭 안육에 열 다섯 개의 말이 모두 모이거나, 모인 말을 판 바깥으로 전부 내보내면 이기게 된다. 이때 자기 밭에 모두 옮겨 놓은 말을 판 밖으로 내보내면 한동 났다고 하는데, 보통 세 번 겨루어서 두 동 이상이 나면 최종 승리하게 된다.

특징 및 의의 쌍륙은 외국에서 전래되었지만 천 년 넘게 우리 조상들이 즐겨왔던 놀이이다. 특히 조선시대에는 다양한 문헌과 풍속화에 등장하고 있어 민간에 널리 알려졌던 놀이임을 알 수 있다. 옛 기록에 쌍륙은 군사들을 움직여서 싸우는 전술이라고 하였다. 주사위에 어떤 수가 나오는가도 중요하지만 15개의 말을 어떻게 적절히 움직이는가도 승부를 결정짓는 중요한 요소가 된다. 따라서 주의를 집중해서 전체적인 판의 흐름을 파악해야 하고, 매번 자기편에게 유리하게 판단을 해야 하므로 놀이를 하는 사이에 집중력과 판단력이 길러지게 된다.

참고문헌 동아시아의 놀이(김광언, 민속원, 2004), 우리나라 민속놀이(심우성, 동문선, 1996), 한국 민속놀이의 연구(최상수, 성문각, 1985), 한국민속대관4(고려대학교 민족문화연구소, 1982), 한국의 민속놀이(김광언, 인하대학교출판부, 1982).

필자 남성진(南聖辰)

썰매 타기놀이

정의 겨울철에 눈이나 얼음 위에서 썰매를 타고 노는 놀이.

내용 썰매는 '서르매'·'산서르매'·'설매'라 부르며, 한자어로는 '설마雪馬'와 '설응雪鷹'이라 표기한다. 한자어의 설마와 설응은 눈 위를 말이나 매처럼 빠르게 달린다는 뜻을 지니고 있다. 또한 썰매 타기는 '썰매치기' 혹은 '얼음치기'라 부른다.

이 놀이의 유래를 정확히 확인할 수는 없다. 다만 조선시대의 건축 공사 과정에서 짐을 실어 나르는 설매가 사용되었다는 내용을 통해 썰매 타기가 조선시대부터 있었다고 주장하는 경우가 있다. 같은 시기에 수원성곽 공사 도중 썰매 아홉 틀을 사용하였다는 기록과 창경궁, 창덕궁의 재건 공사에 물건을 나르는 도구로 썰매가 사용되었다는 점 등을 보면 조심스레 이 놀이의 역사를 유추해 볼 수 있다.

썰매 타기에 있어 중요한 도구인 썰매는 짐을 실어 나르는 썰매, 발에 신는 썰매, 아이들이 타고 노는 썰매로 구분된다. 물건을 실어 나르는 썰매는 바닥이 둥글게 휘어지도록 깎고 앞뒤 끝 부분은 위로 향하도록 굽혀 미끄러지기 쉽게 만든다. 좌우에 두툼한 판자를 세


썰매 타기 | 이억영 | 국립민속박물관



썰매 | 광복 이후 | 국립민속박물관

우는데, 좌우 판자의 사이는 두 자 정도로 하고 이것을 6~7개 정도의 가로대로 연결한다.

발에 신는 썰매는 크기가 일정하지 않다. 일반적으로 1*m* 전후의 것을 사용하지만, 어린이용으로 50*cm* 정도 되는 것도 있다. 너비는 12*cm* 정도이며 두께는 5*cm*가 보통이다. 썰매의 앞쪽은 스키 부리처럼 위쪽으로 들리도록 휘어 굽힌다. 중간 네 곳에 구멍을 뚫고 끈을 달아서 발을 죄도록 되어 있다. 창을 스키의 스틱처럼 사용한다. 발은 옆 부리만 고정시키고 뒤꿈치는 자유롭게 움직일 수 있게 되어 있다. 좌우로 회전하거나 제동을 할 때는 뒤꿈치를 쓴다. 이 썰매를 신으면 잡목림 속에서도 움직이기 쉬워 사냥을 할 때 매우 편리하다.

아이들이 타고 노는 썰매의 모양은 다양하지만 일반적으로 아이가 앉을 만한 크기의 판자 밑에 각목을 나란히 붙여 대나무나 쇠줄을 박아 만든 것으로 눈이나 얼음 위에서 잘 미끄러지도록 구성되어 있다. 썰매를 탈 때는 양손에 기다란 송곳이 박힌 막대를 쥐고 이것으로 바닥을 찍어 앞으로 나가기도 하고 방향 전환을 하거나 멈춘다. 그렇다고 썰매를 반드시 앉아서만 타는 것은 아니다. 충남 청양에서는 서서 썰매를 타기도 하는데 이를 '발썰매'라 불렀다. 주로 잘 타는 사람들이 이 썰매를 사용하였다.

썰매 타기는 놀이 장소에 따라 노는 방법이 차이를 보인다. 평평한 데서는 썰매 위에 올라 앉아 이곳저곳을 옮겨 다니면서 타고, 비탈진 장소에서는 엎드리거나 누워서 타기도 한다. 이때 힘을 적게 들이고 빨리 달리도록 하려면 썰매 바닥의 날이 정확하게 평행을 이루도록 해야 한다. 또한 기차처럼 여러 어린이의 썰매를 한 줄로 이어 붙여서 밀거나 당기며 놀기도 한다. 일정한 거리를 누가 빨리 가느냐를 겨루는 경기도 있으며, 서로 편을 나눠 썰매를 타고 있는 상대팀을 넘어뜨리며 승부를 겨루기도 한다. 그리고 썰매를 타면서 아이스하키처럼 공을 가지고 상대편의 골대에 골을 넣기도 한다.

썰매 타기는 전국 여러 지역에서 볼 수 있는 우리나라의 보편적인 겨울철 놀이이다. 실제로 여러 지역에서 겨울철이면 썰매 타기를 많이 하였다. 과거 경기도 의정부 지역 여러 마을에서 썰매 타기를 했는데, 특히 호원동 일대에서는 겨울에 망월천이 얼면 여기서 얼음을 지치거나 썰매를 타고 놀았다.

농촌 지역의 경우에는 마을 어른들이 빈 논 하나에 물을 대고 얼려 아이들에게 썰매를 탈 수 있는 공간(썰매장)을 만들어 주었으나, 오늘날에는 야외 썰매장 등에서 이 놀이를 즐기고 있다.

특징 및 의의 썰매 타기는 오랜 역사를 지닌 놀이의 하나로 주로 겨울철에 행해진다는 특징을 지닌다. 성인들이 참여하는 경우가 있긴 하나 아동 중심의 놀이라는 점도 두드러진 점이다. 특히 추운 날씨 탓에 즐길 것과 야외 활동이 많지 않았던 시절에 썰매 타기는 아이들에게 유일한 오락거리였던 셈이다.

참고문헌 의정부시사(의정부시사편찬위원회, 2014), 인천의 전통놀이(서영대·이용범·허용호, 인천문화재단, 2011), 청양의 전통오락과 놀이문화(임동권·정형호·임장혁, 청양문화원, 2007), 한국민속대관4(고려대학교 민족문화연구소, 1982), 한국세시풍속사전-정월(국립민속박물관, 2004), 한국민족문화대백과사전(encykorea.aks.ac.kr).

필자 서종원(徐鍾源)

씨름

정의 우리나라의 전통적인 기예技藝의 하나로 단오, 추석, 백중 등의 명절놀이로 전승되기도 하고, 군인들의 체력 단련의 한 종목이기도 한 놀이.

내용 씨름은 서로 버티고 힘을 겨룬다는 '씨룬다.'라는 말에서 유래된 것으로 볼 수 있는데, 각저角觝·백희百戱·각기角技라는 명칭으로 보아 역시 '맞닥뜨려 다툰다.'라는 뜻을 담고 있다. 옛 중국 문헌에서는 우리의 씨름을 '고려기高麗技' 또는 '요교撩跤'로 불렀다. 이는 우리의 씨름이 중국의 것과 다른 특징이 있음을 시사한다. '요'는 '붙든다.'라는 뜻이고, '교'는 '종아리 교'자로 요교는 '종아리(다리)를 붙들고 상대방을 넘어뜨리는 놀이'라는 뜻이다.

우리나라에서 씨름에 관한 첫 기록은 고구려의 씨름무덤과 장천 1호분의 벽화 중 씨름 모습이다. 씨름무덤의 씨름 그림은 무덤 주인의 널방 동쪽 벽에 그려져 있는데 두 사람의 씨름꾼과 한 사람의 구경꾼이 묘사되어 있다. 이는 씨름이 두 사람이 즐기는 단순한 놀이가 아니라 심판이 주재하는 공식적인 경기가 되어 있음을 암시한다. 7세기에 만들어진 일본 도토리현鳥取縣 노구치野口 1호분에서 출토된 토기에 장식된 토우와 동일한 구도로 되어 있는 것으로 보아, 씨름무덤의 그림에 그려진 모습은 당시 씨름의 실제 모습임을 나타낸다고 하겠다. 장천 1호분의 씨름은 여러 가지 놀이와 함께 어우러져 백희라 불렸는데, 이는 씨름이 고구려인이 놀던 주요 놀이였음을 짐작할 수 있게 한다.

두 벽화 모두 씨름꾼의 한 명은 서역인으로 묘사했는데, 이는 4~5세기의 고구려가 서역과 교역을 하던 실제 모습이 투영되어 있다. 또한 서역인의 외형을 강하게 인식하여 귀신을 쫓는 처용이나 무덤 앞의 수묘인으로 묘사한 것과 연관해 본다면, 씨름을 통해 무덤 주인을 수호하고자 했던 의도를 엿볼 수 있다. 더불어 전투의 중요성이 벽화 여러 곳에서 나타나는 것과 무관하지 않다. 상무 정신의 함양을 위해 놀이와 더불어 기초 체력을 함양할 수 있는 씨름을 중요하게 간주하였던 것이다.

이러한 상황은 고려시대에도 지속된다. 씨름은 원나라 간섭기에 집중되어 나타나며, 왕과 내시는 나른해진 심기를 달래기 위해 씨름을 했다. 이것을 각저희角觝戱라 불렀다. 각저희는 씨름 대회 형식의 공연이나 행사로 볼 수 있다. 이는 기술의 발달을 포함하는 관람용 경기로, 씨름의 저변 확대를 추론케 한다. 주로 2·3·5·11월 등의 농한기에 놀았으나 민속놀이로 정착된 모습은 확인이 되지 않는다.

이 시기의 씨름은 용사勇士라는 특별한 무사적 기량을 갖춘 집단이 행하기도 했고, 민간의 시가에서도 베풀어졌다. 공민왕 때에는 씨름을 잘하면 관직을 얻기도 했는데, 이는 씨름이 주요한 병술兵術로 인정되었음을 반증한다. 씨름을 잘하는 사람은 대각大角에 편성되어 맞서서 싸우는 역할을 맡았다. 특별한 전술이 없던 시기에 군인이 갖추어야 하는 중요한 기예 중 하나가 씨름으로서 중시되었던 것이다.



씨름도 | 각저총

조선시대에 씨름은 유희 종목이기도 하고, 왕의 놀이이기도 하며, 사신 대접을 위해 놀기이도 하고, 민간 놀이이기도 했다. 이 시기의 씨름꾼은 이전 시기의 용사라는 표현과 달리 그저 역사力士라 불렸다. 역사는 병사가 아니라 국가의 일을 보조하는 역할을 하는 사람 중 힘을 쓰는 역할을 맡은 이를 지칭하는 것으로 보아, 전술의 변화 속에서 씨름이 효용성을 잃어버렸음을 의미한다.

이 시기 씨름의 특징 중 하나는 승려들이 절에서 씨름을 즐겼다는 점이다. 당시 승려는 수시로 무병화되므로, 무예 연마의 차원에서 씨름을 놀았던 것이다. 사찰 씨름은 단오에 베풀어졌으며, 직지사直指寺의 사례를 보면 수백, 수천 명이 즐겼다. 또한 씨름은 소년뿐만 아니라 어른들도 놀던 놀이로 다변화되어 나타난다. 나이에 따라 어린이들의 시합인 '아기씨름'부터 차차 나이를 높여 젊은이의 '중씨름', 어른들이 노는 '상씨름'으로 논다. 이러한 모습은 1936년 일제가 전국에서 행해진 향토오락을 조사한 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에 소개된 씨름 기록과 유사하다.

씨름은 양반부터 백성에 이르기까지 고루 즐기던 놀이로, 씨름의 저변 확산을 유추할 수 있다. 저변 확산으로 변화·발전되는 것과 동시에 씨름이 일정한 시기



씨름 | 김홍도 풍속화 | 국립중앙박물관



시름하는모양 | 기산풍속도(2002년 복제) | 국립민속박물관

에 집중적으로 벌어지는 것이 하나의 특징이다. 씨름은 단오, 백중, 추석 등에 행하는 세시풍속의 하나로 정착되었다.

또한 씨름을 놀던 공간을 각저장으로 표현할 만큼 놀이 장소 역시 최적화되었다. 당시 씨름 방법은 내구內句·외구外句·윤기輪起 등이 있었는데, 이를 중국 사람들은 자신들과 다르다 하여 '고려기高麗伎'라 불렀다. 이는 한반도 씨름이 고유한 형태로 유지·발전되었음을 의미한다.

국가에서는 1560년과 1771년에 인심과 오륜강상이 무너진다고 하여 씨름을 금지하고자 했는데, 실제 씨름이나 치고 때리는 일로 인해 살인이 일어나므로 풍속이 각박해졌다고 여겼기 때문이다. 그러나 씨름은 단오, 백중, 추석의 민속놀이로 여전히 전승되었다. 가장 빈번하게는 단오에는 98회를 놀았고, 추석에는 83회를 놀았으며, 백중에는 55회를 놀았다. 평안도·함경도·황해도 등의 한강 이북 지역에서는 단오가 월등히 우세하고, 중부 지역인 충청도에서는 백중이 상당히 강하게 나타나며, 추석도 비교적 강하게 나타난다. 전라도는 추석이 강하며, 백중도 드물게 나타난다. 경상도는 추석과 단오가 강하다. 이러한 지역 차는 지역별 생업 조건과 연관이 깊다. 이렇듯 씨름은 3월, 4월, 5월, 7월, 8월, 12월 등에 놀았는데, 이는 농한기와 농번기와 무관한 시기들로, 농민들이 무시로 놀던 놀이였음을 짐작케 한다.

일제 침략 이전인 1899년 4월 30일에 한성 내의관·사립학교 대운동회에서 학생들의 경기종목으로 씨름을 하였다. 국민이 본격적으로 씨름에 관심을 갖게 된 것은 1912년 10월 유각권구락부가 주관하여 단성사에서 열렸던 씨름 대회로, 이는 씨름 대회의 효시로 간주된다. 1927년 이후 근대화된 체육교육을 받은 강낙원 등이 중심이 되어 씨름의 근대화 작업이 시작되었다. 당시에는 왼씨름과 오른씨름을 놀았는데, 함경도·평안도·황해도·강원도·충청도·경상도에서는 왼씨름을, 전라도·경상도에서는 오른씨름을 주로 했다. 이 외에도 당시 씨름 방법은 띠씨름, 바씨름, 선씨름 등으로 다양하였다. 이 중 선씨름은 서서 하는 씨름이며, 띠씨름은 허리에 두른 띠를 두 손으로 잡고 하는 씨름이며, 바씨름은 오른팔과 다리에 샅바를 감고 겨루는 씨름이며, 왼씨름은 샅바를 오른쪽 넓적다리에 매고 상대방이 이를 왼손으로 잡고 겨루는 씨름이고, 오른씨름은 왼다리에 맨 샅바를 상대가 오른손으로 잡고 겨루는 씨름이다. 이후 근대화 작업을 거쳐 현재는 왼손으로 상대방의 다리샅바를 잡고, 오른손으로 허리샅바를 잡는 왼씨름이 주로 행해지고 있다.

민속 씨름 경기는 보통 사흘 동안 진행되며, 운영 방식은 지워내기 방식으로 승자를 냈다. 이긴 자에게는 부상副賞으로 황소 한 마리를 주었다. 황소는 농본국가에서 농사일을 부지런히 하라고 격려하는 뜻이 담겨 있는 것으로 생각된다.

1981년 11월 30일 프로 씨름 개최를 위해 한국민속씨름협회가 창설되었고, 1983년 4월 14일 제1회 천하장사씨름대회 개최되어 씨름은 우리나라 제2호 프로스포츠로 출범하였다. 한국씨름연맹은 '천하장사씨름대회', '설날장사씨름대회', '추석장사씨름대회', '지역 장사씨름대회' 등을 개최하여 '천하장사', '백두장사', '한라장사', '금강장사', '태백장사' 등을 선발한다.

특징 및 의의 씨름은 가장 오래된 민속놀이의 하나로, 사람과 사람이 맨손으로 직접 부딪치며 승부를 겨루는 놀이이다. 놀이 도구가 다양하지 않던 시절에 맨손 놀이인 씨름은 가장 용이한 놀이로, 대동이 어울려 사는 사회에서 아이로부터 젊은이, 어른까지 하나가 되어 놀던 대표적인 놀이이다. 휴한기에 틈이 나면 힘을 겨룸으로써 승부를 만끽하고, 자연스레 체력을 기르는 도구이기도 했다.

참고문헌 씨름의 사회사(김효경, 한국민속학37, 한국민속학회 2003), 전통 씨름의 대동놀이적 성격에 관한 연구(한양명, 비교민속학8, 비교민속학회, 2000).

필자 김효경(金孝慶)

안동 놋다리밟기

정의 경상북도 안동 지역에서 해마다 정월대보름 밤에 행하는 여성의 집단놀이.

내용 놋다리밟기는 '지애밟기', '기와밟기', '논따리밟기' 등으로 부르기도 하는데, 놋다리밟기라는 대표 명칭 속에는 다양한 놀이들이 포함되어 있다. 이 가운데 특히 꼬개싸움은 아주 격렬한 편싸움이었다. 놋다리를 놋쇠처럼 굳은 다리 또는 동교銅橋 등으로 풀이하기도 한다. 안동에서는 정월 한 달 동안 일을 하지 않고 쉬는 달이란 뜻으로 '노달기'라 하였으며, 이 말에서 노는 달의 밟기 놀이라 풀이하기도 한다.

이 놀이의 유래는 고려시대로 거슬러 올라간다. 고려 공민왕의 몽진 때 일행이 예천, 풍산을 거쳐 소야천所夜川에 이르자 마을의 여성들이 나와 허리를 굽혀 노국공주가 등을 밟고 건너가게 하였다. 그 뒤로 놋다리밟기를 하게 되었다고 전해진다. 놋다리밟기는 특별한 도구를 필요로 하지 않는다. 놀이 형식과 연행 장소에 따라 '성밖 웅굴놋다리'와 '성안 줄놋다리'로 구분되며, 각 마을 단위로 벌이기도 하였다.

안동 성밖의 웅굴놋다리는 동부와 서부 양쪽에서 행해진 놀이였다. 음력 정월 대보름날 저녁에 동부의 여성들은 지금의 옥정동에 소재했던 '초당집' 마당에 모여 들었고, 서부는 현재 법상동에 소재하는 '잿집' 마당에 모였다. 사람들이 모두 모이면 이른바 공주를 선발한다. 공주는 가문이 좋고 총명한 7~8세의 여자 중에서 골랐는데, 노란 저고리에 다홍치마를 입고 휘양을 썼으며 털토시를 꼈다. 공주가 복장을 갖추면 놀이를 시작한다. 처음에 '둥둥데미'를 한다. 일행이 각기 손을 잡고 원형을 이루어 앉으면 〈둥둥데미 노래〉를 합창하면서 처음에 선 여성부터 서로 잡고 있는 손을 타 넘으며 원형으로 돈다. 이때 서로 잡은 손을 놓지 않는다. 〈둥둥데미 노래〉는 짤막하지만 한 마당이 끝날 때까지 계속 반복한다. 다음은 〈둥둥데미 노래〉이다. "어화유리 둥둥데미/ 둥둥데미 어화유리/ 저달봤나 난도봤다/ 저빌봤나 난도봤다/ 저길봤나 난도봤다."

둥둥데미가 끝나면 만들어진 원은 똬리 모양으로 겹겹이 감겨 있다. 보통 100여 명이 참가했던 만큼 상당히 오랜 시간이 걸렸다. 이어서 〈실감기 노래〉에 맞추어 똬리를 푸는데, 가장 가운데에 있는 선두가 그대로 손을 잡은 채 길을 찾아서 풀어 나온다. 이때도 역시 잡은 손을 놓지 않는다. 둥둥데미는 공민왕이 포로가 된 형태이고, 실감기는 공민왕이 포로에서 풀려 나오는 형태라고 한다. 〈실감기 노래〉는 똬리가 완전히 풀릴

때까지 반복해서 합창하는데 〈둥둥데미 노래〉보다 템포가 빠르기 때문에 뛰어서 돌게 된다. 다음은 〈실감기 노래〉이다. "집실로 감아라 / 당대실로 풀어라."

똬리를 완전히 풀어 돌아 나오면 자연스럽게 하나의 큰 원이 된다. 이어서 일행은 모두가 원 안쪽을 향하여 허리를 구부리고 치마를 어깨 위까지 뒤집어써서 저고리가 더러워지지 않게 한다. 구부리는 사람들은 주로 남의집살이를 하던 사람들이다. 나머지 처녀, 새댁들, 중년층, 노인층 등은 원형을 둘러싸고 놋다리 노래를 부른다. 한쪽에서 "어느윤에 놋다리로" 하고 문창하면 다른 쪽에서 "청계산에 놋다릴세" 하며 답창을 하게 되는 것이다. 물론 허리를 구부린 여성들은 노래를 부르지 못한다. 구부린 여성의 등 위에서 공주가 떨어지지 않게 좌우에서 부축하는 여자의 손을 잡고 천천히 걸어 나간다. 이렇게 둥글게 구성하여 즐기는 놋다리가 웅굴(우물)놋다리이다. 공주가 웅굴놋다리를 한 바퀴 도는 데는 상당한 시간이 소요된다.

공주가 웅굴놋다리를 한두 바퀴 돌고 나면, 놋다리의 선두는 원형에서 벗어나 대로를 향하여 나아가기 시작한다. 이른바 줄놋다리가 되는 것이다. 초당집에서 출발한 동부는 대로를 경유하여 '서문둑다리'를 향하여 나아가고, 잿집에서 출발한 서부 역시 줄놋다리를 지어서 대로를 경유하여 서문둑다리를 향하여 나아간다. 이 행렬의 선두에 노래 잘하는 선창자 두 사람이 서고, 구부리는 여성들은 역시 어깨가 맞닿게 옆으로 서서 허리를 구부린다. 후창자들은 처녀·새댁들·중년층·노인층 등의 순서로 공주 뒤쪽에서 시작하여 대열 양쪽에 일렬로 늘어서기도 하고, 대열의 뒤에 서서 따라가면서 노래를 부르기도 한다. 이때도 역시 공주와 부축하는 여자, 그리고 구부린 여성들은 노래를 부르지 않는다.

동·서부의 놋다리는 마침내 서문둑다리에서 만나게 되는데, 이때에는 서로 비켜 가기도 하고 사이좋게 합세하여 공주를 하나만 세워 놋다리를 계속하기도 하였다. 이와 달리 동·서부의 놀이패가 마주치면 서로 길을 빼앗기지 않으려고 꼬깨싸움을 한 적도 있었다. 특히 성안의 놀이패와 마주치면 격렬한 싸움이 일어나기도 했다. 놋다리밟기를 해야 그 해에 풍년이 든다고 하여 집안 어른들이 권장하여 처녀들과 새댁들이 모두 다 참가했다. 놋다리밟기는 1910년 이후 중단되었는데, 그 후에는 가정에서 소규모로 하는 애기놋다리가 성행하여 1929년경까지 계속되었다.

다음으로 성안 줄놋다리는 삼웃들패와 관아앞패로 나뉘어 노는데, '삼웃들'은 현재의 안동 시내의 신한은행 부근이며 읍성邑城 내에 속한다. 정월 대보름날 저녁을 먹은 후에 노래를 잘하는 노인층들이 먼저 나와 골목골목에서 놋다리 노래를 부르면 여성들이 삼웃들로 모여든다. 삼웃들은 성내에서 가장 넓은 장소로 이곳에서 놋다리를 구성하여 길이 넓고 걷기 편한 곳에서 놋다리밟기를 하였다. 놀이는 이른바 줄놋다리뿐이었다. 올라가서 밟는 소녀는 따로 공주라고 부르지 않았는데 7~8세 정도로 삼회장 까치저고리에 털토시를 끼고 휘양을 썼다. 새댁들이 허리를 구부려서 놋다리를 구성했는데, 앞사람의 허리에 매인 명주 수건(온 폭 명주에 노란색 물을 들인 것)을 잡고 머리를 앞사람의 옆구리에 대었다. 이 노란색 수건은 구부리는 사람들이 다 매고 있는 것이다. 대열 좌우에는 머리를 틀어 올린 50세 내지 60세 정도의 여성들이 세 명 또는 다섯 명씩 대열과 직각으로 늘어서서 놋다리 노래를 불렀다. 소녀가 구부린 여성의 등 위를 밟아 지나가면 뒷사람이 앞으로 나아가서 놋다리가 계속 이어지게 하였으며, 대열 좌우의 창자唱者들이 노래를 주고받았다. 대개 우측에서 선창하면 좌측에서 후창을 했는데, 그 반대일 수도 있었다. 다른 놋다리패와 마주치면 싸움이 벌어지는데, 싸우지 않고 피해 가는 때도 있었다. 대체로 밤 11시경까지 즐기다가 해산했으며, 1910년경 중단된 듯하다.

관아앞패의 경우, 대보름 날 일몰 후 성내의 여성들이 관아 앞 광장으로 놋다리밟기를 하러 모여든다. 앞놀이는 없고 일렬로 행렬을 구성하면 뒷사람은 앞사람의 허리를 안고 고개를 좌로 돌린다. 선두에 '창립'한 50대 이상의 노인들이 서고 그 뒤에 처녀, 새댁들이 허리를 구부려서 놋다리를 지었다. 창립은 아전풍속인데, 나이가 50여 세쯤 되고 친손·외손을 볼 나이가 되면 비녀를 꽂은 머리를 풀어서 앞으로 돌려 여자상투를 만드는 것이다. 놀이는, 소녀가 허리를 구부린 사람들의 등 위로 두 여자의 부축을 받으며 걸어가고 등을 밟힌 사람은 다시 앞으로 가서 구부려 점차 앞으로 진행해 간다. 창립한 50대 노인들이 대열의 선두에서 선창을 하면, 40대 정도의 여성들은 대열 좌우에서 따라가면서 후창을 한다. 행진로의 길이는 기껏해야 100*m* 정도였다. 동쪽으로는 피문루(북을 쳐서 관청의 집무 시간을 알리는 루) 앞까지 갔었고, 서쪽으로는 '기다리목'이나 삼웃들까지 행진했다. 원래 남자들은 접근은 물론 구경조차 못했는데, 나중에는 문란해져서 대열 뒤에 따라가는 여성들이 남자들을 쫓기도 했다. 행진해 나가다가 다른 패와 마주치면 서로 길을 빼앗기지 않으려고 싸움도 하였다.

마지막으로 역마을이었던 임하면 금소리의 사례가 있는데, 이 마을의 놋다리밟기는 각기 제 이름을 가지고 있는 여러 가지 놀이들로 이루어진다. 각 놀이들은 개별적으로 다른 시간과 공간에서 행해질 수 있다. 이들 놀이 가운데 보름 명절의 특정한 밤이라는 시간적 한정성과 '텃논'과 '구무(구멍)다리'라는 공간적 한정성을 지닌 채 행해지는 놀이는 '꼬깨싸움'과 연이어 벌어지는 '구무다리뺏기'이다. 대단히 격렬하게 행해지는 이들 놀이만 동채싸움이 행해진 다음날 밤에 행해지고, 나머지 지애밟기·콩심기·제달배기 등의 놀이는 명절 기간 중의 어느 때나 마당이 넓은 집에서 행해진다.

금소의 꼬깨싸움은 대보름날 밤에 각 마을의 여성들이 따로 모여 둘씩 짝을 이뤄 어깨를 걸고 동네를 크게 한 바퀴 돌면서 "어–허–루–야, 놋다–래–야–"를 합창하는 것에서부터 시작된다. 이때 동선은 봇도랑 옆으로 난 길에서 마을 앞의 도로로 이어지는 타원형의 길이다. 이 길을 따라 동부 여성들은 서부 쪽으로, 서부 여성들은 동부 쪽으로 돈다. 이 과정에서 양편이 서로 만나게 되면 길을 비키지 않으려고 옥신각신하며, 더러는 서로 길을 뺏으려고 밀어붙여서 격렬한 몸싸움이 전개되기도 했다. 꼬깨싸움을 하는 당일이 되면 나이 든 여성들은 놀이꾼들을 모으러 다닌다. 밤이 깊어지면 노소를 가리지 않고 동네의 거의 모든 여성들이 텃논으로 모여든다. 이때 특별한 이유 없이 놀이에 참가하지 않으면 여성들 사이에서 좋지 않은 평가를 받는다.

꼬깨싸움의 놀이꾼 편성은 동채싸움과 흡사하다. 덩치가 크고 억센 여자들이 머리꾼 역할을 한다. 그 가운데 특히 강한 여성이 재빠르고 총명한 14~15세의 여자아이를 어깨 위에 태우는 꼬깨꾼이 된다. 꼬깨의 좌우와 후방에는 꼬깨를 보호하고 상대편을 공격하기 위한 인원이 겹겹이 배치되어 '바람 들어갈 틈도 없는' 사람의 장막을 형성한다. 꼬깨싸움의 방식도 금소동채싸움과 흡사하다. 먼저 앞머리의 여성들이 강력하게 대치하여 밀백이를 오랜 시간 동안 계속한다. 서로 상대방의 약점을 발견하면 물밀듯이 밀어붙이는데, 이 과정에서 앞머리가 뚫리면 승부가 이내 결정된다. 승부는 꼬깨 위에 탄 아이들이 서로 싸워서 먼저 떨어뜨리는 쪽이 이긴다. 이때 다른 사람들이 꼬깨 위에 탄 아이들에게 손을 대서는 절대 안 된다. 이를 감시하고 또한 변장하고 들어온 남자들을 색출하기 위해 몇 명의 감시자를 특별히 배치한다.

꼬깨싸움에서 일차로 승부가 결정되면 양편은 급히 전열을 가다듬어 '구무다리'로 돌진한다. 구무다리는 봇도랑에 걸쳐진 작은 돌다리이다. 구무다리뺏기는 꼬깨싸움에서의 승리를 확인 받는 과정이다. 비록 꼬깨싸움에서 이겼어도 이 싸움에서 패하면 진정한 승리라고 할 수 없다. 구무다리뺏기의 승부는 구무다리를 먼저 많이 건너간 쪽의 승리로 결정된다. 따라서 양편의 여성들은 좁은 구무다리를 먼저 넘어가기 위해 격렬한 몸싸움을 전개한다. 이 과정에서 사람들이 봇도랑에 빠지고 다치는 경우도 많았다. 더러는 서까래만한 나무를 가져와 도랑에 걸쳐 놓고 넘어가려고도 했는데 상대편에서 나무를 덜렁 들어 버려 도랑에 빠지기도 하였다. 승부가 결정되면 싸움에서 이긴 편은 환호하며 보름 명절 동안 줄곧 놀아온 '너른 마당이 있는 집'으로 몰려가서 승리의 기쁨을 나눈다. 이때 또 다시 콩심기, 제달배기, 지애밟기 등의 놀이가 행해지기도 했다.



놋다리밟기 | 이서지 | 국립민속박물관

안동 놋다리밟기는 현재 안동민속축제 초기부터 제26회 대회까지 안동여자고등학교와 경안여자상업고등학교(현 경안여자정보고등학교) 학생들이 번갈아 시연을 하였다. 제27회 대회부터 놋다리밟기 보존회 회원들이 시연하고 있다. 이밖에도 안동 지역의 크고 작은 행사 때 초청되어 놋다리밟기 공연을 하고 있다.

특징 및 의의 보름은 달이 가장 차 오른 때로서 풍요로움을 상징한다. 따라서 풍농 기원 제의는 대부분 보름에 행해진다. 정월대보름에는 풍농기원의 마을굿이나 동제를 올리고 팔월 보름인 추석에는 추수감사제를 올린다. 이러한 제의와 더불어 놀이되는 둥둥데미, 월월이청청, 강강술래, 놋다리밟기 등의 원무는 모두 보름달의 형상과 함께 풍요를 상징하는 유감주술類感呪術의 하나이다. 특히 이 놀이를 여성이 담당하는 것은 여성의 생리 주기가 음력, 즉 달의 생생력 주기와 일치할 뿐 아니라 풍요다산을 상징하는 성이 여성인 까닭이다. 그리고 똬리는 보름달의 소멸을 나타낸 것으로 볼 수 있는 동시에 겨울잠을 자는 동물의 형상을 아울러 상징하는 것으로 계절적으로 겨울을 나타낸다. 반면 똬리를 푸는 것은 소멸과 생성의 과정을 상징하는 한편 계절적으로는 죽음의 계절을 보내고 생산의 계절인 여름을 맞이하는 것을 상징한다. 달의 소멸과 생성, 또는 겨울을 보내고 여름을 맞이하는 과정을 춤으로 형상화하는 것은 일종의 유감주술이다.

참고문헌 놋다리밟기의 유형과 풍농기원의 의미(임재해, 한국문화인류학17, 한국문화인류학회, 1985), 안동시사편찬위원회(안동시사, 1999), 우리고장의 민속(경상북도, 1978).

필자 조정현(曺鼎鉉)

안동 차전놀이

정의 '동채'라는 놀이 기구를 가지고 벌이는 편싸움 형식의 대동놀이.

역사 차전을 처음으로 소개한 책은 『영가지永嘉誌』의 초고본으로서 17세기 초에 권기權紀(1546~1624)가 편찬한 『화산지花山志』이다. 여기에 소개된 차전 기록으로 볼 때 당시의 차전은 지상에서 동채를 이동하여 접근전을 펼치다가 승기를 잡으면 상대편의 동채를 부수는 방식으로 진행되었을 가능성이 높은 것으로 보인다.

한편 임만휘林萬彙(1783~1834)의 『만문유고晩聞遺稿』에 실린 '차전車戰'이라는 시는 18~19세기에 읍외 지역인 임하면 금소리에서 전승된 차전의 모습을 담고 있다. 내용을 살펴보면 당시의 금소 차전은 공중에서 동채를 이동하여 승부를 겨루는 것으로서 상대방의 동채를 짓눌러서 승부를 결정하였던 듯하다.

다음으로 19세기 전반기에 지은 것으로 보이는 이계수李啓秀(1804~1870)의 〈차전가車戰歌〉(『초남유고樵南遺稿』)는 19세기에 읍치에서 전승된 차전의 모습을 보여준다. 내용을 살펴보면 먼저 아이들이 소형의 동채를 이용하여 싸움을 벌인 뒤에, 대장이 탑승한 동채를 이용해서 벌이는 차전의 모습이 생생하게 묘사되어 있다. 싸움이 시작되면 양편은 상대 진영을 돌파하기 위해 격돌하는데, 돌파가 이루어지면 본대本隊가 몰려와 상대편의 수레를 빼앗은 뒤 부셔버림으로써 승부를 결정하였다.

20세기에 이르러 안동 차전놀이는 상당한 변화를 겪는다. 읍내의 경우, 1936년을 마지막으로 차전의 전승이 중단되고 소규모의 동채를 이용한 '째기동채싸움'만이 전승되다가 그마저도 1940년대 이후 전승이 끊어졌다. 그 뒤 1966년에 안동중학교 개교 20주년 기념행사에서 째기동채를 이용한 차전이 재현되었고, 이를 바탕으로 전국민속예술경연대회에 참여하여 1967년에 문화공보부장관상, 1968년에 대통령상을 수상했다. 또한 1969년에는 중요무형문화재 제24호로 지정되어 지금까지 전승되고 있다.

내용 차전놀이는 문화재로 지정될 당시에 붙여진 이름이고, 본디의 이름은 '차전' 또는 '동채싸움'이다. 안동 차전놀이는 본동채(정동채)싸움과 째기(찌깨)동채싸움의 두 형태로 전승되었다. 본동채는 대규모의 차전에 사용하는 동채이고, 째기동채는 소규모의 차전에 사용하는 약식의 동채이다. 본동채가 안동 고을의 읍치에서 전승한 대규모의 동채싸움에서 사용되었던 데 비해서 째기동채는 읍내의 청소년들이나 읍외의 각 마을에서 행해지던 소규모의 차전에 사용되었다.

본동채는 앞부분이 X자 모양인 째기동채와 달리 지게의 윗부분처럼 터져 있어서 상대편 동채와 맞물려서 함께 공중으로 솟구치거나 회전하는 등의 접전을 펼치는 것은 거의 불가능하다. 따라서 싸움의 양상도 동채 앞에 포진한 전위부대인 양편의 머리꾼들이 격돌하여 상대 진영을 돌파한 뒤, 상대편의 동채를 끌어내리거나 완력으로 대장을 떨어뜨리는 등의 방식으로 승부를 결정하였다. 한편 째기동채의 경우에는 동채끼리 머리를 맞대고 공중전을 펼치기도 한 것으로 보이지만 승부는 본동채싸움처럼 상대편의 동채를 밑으로 끌어내리거나 대장을 떨어뜨리는 등의 방식으로 결정한 것으로 보인다.

본동채싸움을 중심으로 놀이 과정을 살펴보면 다음과 같다. 차전의 편은 안동의 읍치를 남북으로 가로지르는 안막천安幕川을 기준으로 구성하는데 동쪽 지역은 동부편, 서쪽 지역은 서부편이 되었다. 추수가 끝나면 각 편의 원로들이 모여서 차전놀이의 거행 여부를 의논한다. 거행하기로 결정하면 곧 상대편에 통고한다. 통고를 받으면 논의를 거쳐서 회답하고 각기 준비에 들어간다. 먼저 도감都監과 대장을 뽑는데, 이들은 대개 차전놀이의 경험이 많고 덕망이 있는 사람들 가운데 추대된다. 연말과 정초가 되면 각 편에 속하는 면과 동에서 대표자들이 도감댁都監宅을 찾아가 차전놀이의 준비에 소요되는 경비를 부담하기 위해 성의껏 모아온 금품을 내놓는다. 이어서 차전놀이 집합 장소와 인원 동원 및 작전 등을 숙의한 뒤 돌아간다. 이후에도 수시로 연락을 취하여 준비에 따른 여러 가지 문제를 상의한다.

동채를 만드는 데 가장 중요한 것은 좋은 나무를 구하는 것이다. 체목體木으로 쓸 곧고 굵기가 고른 참나무를 구하기 위해서 멀리까지 사람을 보내어 적당한 나무를 찾는데, 적당한 나무가 있으면 사람을 보내 감정한다. 좋은 것으로 판정되면 나무에 금줄을 쳐서 부정을 막는 한편 그 고을 현감에게 보고하여 보호를 청한다. 이듬해 정월 초순에 목공木工이 목욕재계한 뒤 필요한 만큼의 인부를 대동하여 현지로 가서 산신께 고하고 벌목하여 운반한다.

안동을 벗어난 곳에서 나무를 구할 경우, 운반 도중의 불상사를 막기 위해서 해당 고을의 지방관에게 보호와 협조를 의뢰하고, 잡인雜人이 행렬의 앞을 가로지르지 못하게 한다. 운반 행렬이 안동 고을 내에 진입하면 마을마다 많은 사람들이 나와서 맞이한다. 읍 근교 약 5리 지점에 이르면 각 편의 원로와 관계자들이 행렬을 영접한다.

정월 열이틀이 되면 동채를 만들기 시작한다. 동채의 크기는, 동서부가 각기 비밀리에 제작하기 때문에 일정하지 않다. 동채를 중후하고 견고하게 만들면 상대편이 동채를 부수기 힘들지만 민첩하게 움직이는 데 어려움이 따른다. 이에 비해 동채를 길고 폭이 좁게 만들면 동채꾼이 많이 참여할 수는 있지만 역시 움직임이 둔해진다. 따라서 동채를 제작할 때에는 이를 고려하여 알맞은 크기로 만든다.

차전의 인적 구성은 대장, 머리꾼, 동채꾼 등으로 이루어진다. 대장은 총지휘자로서 출전 경험이 많고 대담하며 통솔력 있는 사람이 맡는다. 다음으로 머리꾼은 놀이에서 가장 중요한 역할을 수행하는 최정예이다. "차전은 머리꾼 싸움이다."라는 관습적 표현은 차전의 승패가 머리꾼 싸움에서 결정된다는 것을 말해준다. 안동지역에서 아주 용맹하고 거친 사람을 "동채 머리꾼



안동 차전놀이 | 국립민속박물관

같다."라고 하는 것도 머리꾼이 되기 위해서는 그만큼 용맹하고 완력이 세야 함을 말해주는 것이다. 머리꾼들은 맨 앞에 1인, 그 뒤에 2인, 또 그 뒤에 3인 등의 순으로 동채 앞에 배치된다. 이들은 원칙적으로 팔짱을 끼고 어깨로 상대방을 밀어붙이는 '밀백이'로 적을 분산 격퇴시켜야 하며, 그 밖의 행동은 못하게 되어 있다. 머리꾼 싸움의 격렬함은 "밀백이를 할 때 밀어붙이는 힘이 워낙 세기 때문에 발이 공중에 둥둥 떠다닌다.", "보름 아침에 먹은 찰밥이 목구멍을 넘어온다."라는 표현에서 잘 드러난다. 한편 동채꾼은 직접 동채를 메고 대장의 지휘에 따라 움직이는 사람들로서 앞채꾼과 뒤채꾼으로 구성된다. 동채꾼은 힘센 사람들이 맡는데, 최후의 순간까지 동채에서 떠나지 않아야 한다.

정월 열나흘에서 보름날 오전까지 각 편에서는 수십 명씩 떼를 지어 읍내를 누빈다. "동부야(또는 서부야)! 워! 이이 히히!" 하고 환성을 지르며 행진하다가 두 편으로 나누어 서로 밀면서 머리꾼 싸움을 연습하곤 한다.

차전을 벌이는 대보름날이 되면 놀이 장소인 읍성 남문 밖의 넓은 공간에 수많은 사람들이 아침부터 찾아들어 정오가 되면 입추의 여지가 없을 정도이다. 각 편에서는 면 지역에서 속속 도착하는 우군友軍들을 맞이해서 싸움을 준비하고 있다가 오후가 되면 놀이판으로 이동한다. 이때 각 편에 속하는 주민들은 "동부야(서부야)! 밀어라!"를 연호하면서 분위기를 한껏 고조시킨다.

이런 과정을 거쳐서 양편의 동채가 놀이판으로 들어오면 진용을 갖춘 뒤에 싸움을 시작한다. 먼저 머리꾼들의 밀백이가 격렬하게 전개된다. 양편은 오랜 시간 동안 수백 미터씩 밀고 밀리는 접전을 펼친다. 이 과정이 워낙 치열하게 전개되어 부상자가 나오기도 한다.

동채 위에 올라탄 대장은 워낙 사람이 많고 소란스러워서 목소리가 잘 들리지 않으므로 약속된 수신호手信號를 이용하여 지휘한다. 이때 동채꾼들은 대장의 지휘를 잘 볼 수 없으므로 앞 사람이 움직이는 대로 따라서 움직인다. 양편은 서로 상대방에게 약점을 노출시키지 않고 보다 유리한 자리를 차지하기 위해 전후·좌우로 움직이고 주민들은 동채의 움직임을 주시하면서 자기편을 응원한다. 머리꾼 싸움이 일방적으로 전개되어 상대방의 방비가 허술해지면 머리꾼들은 순식간에 상대편 동채를 잡아채 땅에 떨어뜨림으로써 승부를 결정한다.

그러나 머리꾼 싸움이 팽팽하게 전개되면 양편의 대장들은 머리꾼 싸움의 동향을 보아가며 기회를 노리다가 약점이 보이면 잽싸게 앞으로 이동하여 상대편의 동채를 자기편의 동채로 누른다. 이때 앞채꾼과 머리꾼들은 상대편 동채를 내리누르거나 밑으로 들어간 자기편 동채를 빼내기 위해 안간힘을 쓴다. 접전 끝에 한쪽의 동채가 땅에 떨어지면 승부가 결정된다. 이긴 편은 자신들의 동채를 메고 읍내의 거리 곳곳을 누비며 승리를 자축한다.

특징 및 의의 편싸움 형식의 대동놀이는 지연공동체의 구성원들을 두 편으로 갈라서 진행되는데 크게 두 가지 방식을 따른다. 하나는 남성과 여성으로 편을 가르는 것이고, 다른 하나는 공동체의 공간을 크게 둘로 나누어서 편을 가르는 것이다. 지역별로 편을 가르는 경우, 거주지를 기준으로 동/서, 남/북, 상/하 등으로 나누는 것이 일반적인데 안동차전놀이는 거주지가 아니라 출생지를 기준으로 나누는 것이 특징적이다.

한편 안동차전놀이는 공중전 형식의 편싸움으로서 경남 영산의 쇠머리대기 및 광주 남구의 고싸움과 유사하다. 하지만 머리꾼이라고 하는 전위부대가 따로 있어 격렬한 싸움을 전개하고, 이들의 싸움이 차전의 승부를 결정짓는 요인 가운데 하나로 작용했다는 점에서 다른 놀이와 구별된다.

참고문헌 曉聞遺稿, 樵南遺稿, 花山志, 안동차전놀이(한양명, 국립문화재연구소, 1998).

필자 한양명(韓陽明)

안성 남사당 풍물놀이

정의 경기도 안성 지역에 전승되는 남사당패의 풍물놀이.

내용 안성 남사당 풍물놀이는 경기도 무형문화재 제21호로 지정되었다. 경기도 안성은 인근의 평택, 용인, 진천 등지로 갈라지는 교통의 요충지였으며, 특히 안성의 청룡사靑龍寺라는 절은 남사당패의 절 신표를 받는 핵심적인 절 가운데 하나였다. 청룡사를 중심으로 안성의 남사당패가 유명하게 된 것은 이 때문이다. 청룡사 밑의 불당골말은 남사당패가 겨울을 나는 장소로, 남사당패의 성지처럼 되었다.

남사당패는 사당패의 후손으로 남성 중심 집단이며, 거사와 사당으로 구성된다. 사당패가 잡가를 하고 소고놀이를 하면서 전국을 유랑한 것과 달리, 남사당패는 남성 중심으로 구성되고 여러 가지 예능을 핵심으로 남색을 팔면서 전국을 유랑하였다. 여성은 전통적으로 남사당패에 들지 않았다.

남사당패는 조선 후기 유랑예인집단으로 절의 신표를 받고 떠돌아다니면서 여러 기예를 팔아서 걸립하여 절과 배분하는 집단이었다. 안성 지역의 유명한 상쇠들이 나타난 것은 이러한 전통과 관련이 있으며, 조선 후기에 이 고장 출신의 바우덕이金巖德(1848~1870)가 남사당패를 이끄는 꼭두쇠 노릇을 하면서 남긴 유명한 구전민요가 안성 남사당패의 전통을 추론하게 한다. 노래에 의하면 바우덕이는 남사당패와 사당패의 전이 시기에 등장한 인물로 그려진다. 가령 "안성 청룡 바우덕이 소고만 들어도 돈 나온다/ 안성 청룡 바우덕이 치마만 들어도 돈 나온다/ 안성 청룡 바우덕이 줄 위에 오리니 돈 쏟아진다/ 안성 청룡 바우덕이 바람결에 잘도 떠나간다."라고 하는 데서 그 증거를 발견하게 된다. 이 구전민요에서 소고놀이, 치마를 벌리고 걸립하는 광경, 어름사니가 펼치는 줄타기 기예 등 남사당패 놀이의 대강을 읽을 수 있다. 현재, 불당골 옆에는 바우덕이 묘가 있어서 남사당패의 역사를 추론하게 한다.

남사당패의 전승 계보로 들 수 있는 것은 바우덕이, 김복만, 이원보, 김기복 상쇠들이다. 이들은 안성 출신으로 상쇠의 쇠가락을 잇고 있다. 이원보는 쇠가락이 둥글고 겹가락을 잘 쳤던 인물로 알려져 있으며, 김기복은 쇠가락이 단단하고 경쾌한 것이 특징이다. 안성 남사당패의 주된 기능은 풍물놀이, 어름(줄타기), 살판(땅재주), 덜미(꼭둑각시놀음), 버나(접시돌리기), 덧뵈기(탈놀이)의 여섯 가지이지만, 현재는 전통이 모두



안성 남사당 풍물놀이 | 2015 | 국립민속박물관

단절되고 겨우 맥락을 잇고 있으며, 풍물놀이만 온전하게 전승되고 있을 따름이다.

안성 남사당 풍물놀이는 경기·충청가락의 핵심적인 부분이 전승된 실체이다. 이 가락은 남사당패의 놀이 특성상 불가피하게 여러 인물에 의해서 공유되면서 차별화되는 특성을 지니고 있다. 남사당패의 이합집산이 거듭되고, 전통사회에서는 남사당패가 여러 지역을 끊임없이 넘나들었기 때문에 이들 가락은 안성·평택·천안·오산 등지와 공유된다. 이들을 경기·충청가락이라고 하고, 웃다리풍물이라고 통칭하는 이유가 여기에 있다.

안성 남사당 풍물놀이는 농악이면서 놀이이기 때문에 이 점을 중심으로 해서 살펴야 마땅하다. 풍물놀이의 가락은 지역에 따라 여러 가지가 있지만, 웃다리풍물의 주된 가락은 길군악칠채이다. 이 가락은 겹가락으로 되어 있으며, 2소박과 3소박이 결합되어 여러 가지로 구성되는, 혼소박으로 된 것이 특징이다. 이 가락을 길가락으로 사용했을 가능성이 있는데, 현재는 진풀이 중 멍석말이와 같은 데서 사용하는 것을 볼 수 있다. 길군악칠채와 더불어서 마당일채 또는 육채도 즐겨 쓰는데 다른 진풀이로 이동하면서 3채가락과 같은 경쾌한 특성을 자유롭게 구사한다.

진풀이도 가락과 함께 구사하는 특징을 갖추고 있는데, 가령 대형에 따라서 당산벌림, 십자걸이, 사통백이, 좌우치기, 소리판, 돌림버꾸, 따버꾸 등의 진풀이가 있다. 개인놀이는 상쇠놀이, 징놀이, 북놀이, 장구놀이, 버꾸놀이 등도 있음이 확인된다. 이들 놀이를 중심으로 풍물놀이의 역동적이고 다양한 상징적 표현이 가능하게 되었으며 남사당패 풍물놀이의 진면목을 시현한다. 풍물놀이라고 이를 만한 대목이 여기에 있다고 해도 과언이 아니다. 풍물놀이가 단순한 악기 연주가 아니고, 입체적 놀이의 성격을 지니는 것은 이러한 점에서 주목해야 할 것 이다.

그러나 이러한 가락과 함께 안성 남사당 풍물놀이를 새롭게 하는 긴요한 것 가운데 하나가 바로 무동놀이라고 할 수 있다. 무동놀이는 잡색들을 중심으로 새미, 무동 등이 뒤치배로 따르면서 여러 가지 대형을 이루고, 이들이 높이 올라타면서 여러 가지 춤사위와 동작을 선보인다. 안성 남사당패의 놀이 종목으로 풍물놀이가 지니는 특성이 무동놀이에 있다고 하는 것은 이 때문이다.

2무동은 단무동이라고 하는데, 뛰쟁이(상모놀이 하는 사람) 위에 무동이 올라가는 것을 말한다. 3무동은 뛰쟁이 옆에 늘어서는 것을 말하고, 4무동은 위로 쌓아 올라가는 것을 말한다. 이러한 풍물놀이의 무동놀이를 더욱 발전시켜서 다양한 말로 대상을 이르는데, 그것을 흔히 동고리·곡마단·새미받기 등으로 달리 일컫기도 한다. 새미를 놀리면서 앞곤두, 뒷곤두 등의 놀이를 하면서 현란한 기능을 선보임으로써 신명을 들쑤시는 효과를 낳게 하였다. 그러한 놀이를 통해서 걸립을 촉진하고 사람들에게 남사당패의 위력을 선보임으로써 이들 집단의 기능을 차별화하는 데에 활용하였다고 판단된다.

이 무동놀이의 기원은 놀이의 기교성과 곡예에 가까운 예능적 능력에서 비롯된 것이지만, 근본적 이치는 풍요주술적 원리에 기원하는 것임을 명심할 필요가 있다. 이 무동놀이에서 새미받기와 같은 것들은 남녀의 성교에 의한 성적 주술을 핵심으로 하는 유감주술類感呪術적 특성을 지니고 있다. 산뜻한 재주의 이면에 이러한 원리가 눈길을 끌고 있다.

안성 남사당패 풍물놀이는 지역적 특색이 있는지 자못 의문이 앞선다. 유랑예인집단의 특성이 철저하게 구현된 결과물이기 때문이다. 그렇지만 특정 상쇠의 가락을 중심으로 연행되고 전승된 결과이므로 이들의 전통에 의한 가락을 중심으로 판제를 다시 구성해야 함을 잊어서는 안 된다. 따라서 상쇠 중심의 판제를 지역적으로 비교하면서 무엇이 어떻게 달라졌는지 알아보는 것은 아주 중요한 연구 과제라고 하겠다. 인근의 평택, 천안 등의 패거리들이 구사한 것과 서로 견주어야 마땅하다.

더욱 중요한 사실은 이들 풍물놀이의 구성 원리에 대한 입체적 연구가 더 필요하다는 것이다. 가령 현재 남아 있는 풍물놀이의 판제 원형과 이것이 지니는 지역적 근거를 비교하면서 연구함으로써 장차 풍물놀이의 비교 연구가 가능하게 되기 때문이다. 이 풍물놀이의 의의는 자명하다. 인접하고 있는 지역뿐만 아니라, 다른 고장에까지 강력한 영향을 미치면서 토박이 풍물놀이에 강한 자극을 주었다. 이와 동시에 부정적인 기능을 하기도 했는데, 풍물놀이의 지역성을 훼손하면서 단일하게 만든 것이다.

안성 남사당패 풍물놀이가 지니는 의의와 한계를 중시하면서 역사적인 근본 내력과 현재적 기능, 풍물놀이의 가치를 재고하는 관점을 통해서 안성 남사당 풍물놀이는 새롭게 조망되고 재발견되어야 할 특성이 있다. 현재 없어지고 있는 옛 연희자들의 구술과 역사를 주목하면서 풍물놀이의 다면성을 증명하고 역사적으로 추동력을 갖게 하는 것은 안성 남사당 풍물놀이의 존재 증명을 하기 위해서라도 반드시 해야 할 과제 가운데 하나이다.

특징 및 의의 남사당패는 유랑예인집단이고, 이합집산을 거듭하면서 여러 가지 연희와 놀이를 진행하는 특징을 지니고 있다. 안성 남사당패는 남사당패의 본거지 노릇을 하는 집단이었으므로 이들의 풍물놀이는 오늘날의 남사당패와 깊은 관련이 있으며, 특히 사물놀이와 같은 현대적 풍물놀이의 원천을 이루는 것이라고 평가할 수 있다. 무동놀이의 역동성을 보여주면서 경기·충청가락의 원형질적 면모를 한층 세련되게 만들었다고 하는 점에서 웃다리농악의 근간을 이루는 지역 풍물놀이이자 예인집단의 풍물놀이라고 평가할 수 있다.

참고문헌 남사당패연구(심우성, 동화문고, 1978), 한국농악의 다양성과 통일성(김헌선, 민속원, 2014).

필자 김헌선(金憲宣)

양구 돌산령 지게놀이

정의 강원도 양구 지역에서 운반 도구인 지게를 소재로 하여 행하는 민속놀이.

내용 지게는 비탈길이나 오솔길이 많은 산간에서 화전을 일구어서 그곳에서 수확한 농작물을 운반할 때, 또 연료용 땔감을 운반하거나 퇴비를 마련하여 이동할 때 매우 유용하게 쓰이는 운반 도구이다. 산악에서는 고된 노동의 피로를 잊기 위해, 마을의 울력이나 공동 두레 조직을 중심으로 나무하기, 곡물 운반, 퇴비 마련, 그 밖에 숯을 구워서 내려오던 중에 행하던 다양한 형태의 승부 놀이가 있었다. 넓은 구릉지나 무덤가에서 하던 '장치기놀이' 그리고 지게를 가지고 꾸며서 하던 '지게놀이' 등으로 노동의 벅참과 고통을 극복하였다. 양구 돌산령 지게놀이의 내용은 다음과 같다.

1. 첫째 마당
①양쪽 마을로 나뉘어 놀이마당의 두 방향에서 입장을 하고 농악은 중앙에서 입장한다.
②입장하는 동안 농악과 〈지게장단소리〉, 〈얼러지타령〉이 함께 조화롭게 계속 나온다.
③각 방향에서 모인 지게꾼들은 가운데 모여 지게탑을 쌓는다.
④지게탑이 쌓아지면 산신에 대한 마을의 안녕과 주민들의 건강을 기원하는 제례와 〈고사소리〉를 한다.

2. 둘째 마당
①〈고사소리〉가 끝나면서 지게걸음놀이를 할 수 있는 대형으로 만든다.
②서로 편을 나눠 지게걸음으로 이동을 하여 상대방을 밀어 떨어뜨린다. 최후까지 남은 쪽이 이긴 것으로 하여 함성을 지르고 지게상여놀이 준비를 한다.

3. 셋째 마당
①지정된 장소에 다다르면 빠른 속도로 지게 작대기를 이용하여 지게상여를 꾸민다.
②지게상여를 꾸미는 동안 농악과 함께 주위에서 흥겹게 논다.
③상여가 다 꾸며진 마을이 지게를 치켜든다.
④양쪽 상여가 꾸며지면 〈상엿소리〉에 맞춰 이동한다.
⑤선소리와 뒷소리를 구성지게 부르고 한쪽 손은 정해진 동작을 취한다.
⑥서로 반대 방향에서 출발한 지게상여는 을자진乙字陣이 다 짜질 때면 중앙에서 만나게 된다.
⑦중앙에서 만나면 지게상여를 내려놓고 횟대를 들고 두 개의 원을 만든다.

4. 넷째 마당
①〈회다지소리〉에 맞춰 늦은 소리는 횟대를 들고 선소리와 뒷소리를 맞춰가며 진행한다.
②〈자진소리〉가 나오기 시작하면 횟대를 던지고 서로의

어깨를 걸고 역동적인 동작으로 회를 밟는 동작을 한다.

5. 다섯째 마당
①〈회다지소리〉가 끝나면 지게상여가 있는 자리로 가서 지게를 다시 멘다.
②정해진 소리에 맞춰 지게싸움 준비를 한다.
③지게상여가 서로 맞부딪쳐 서로 밀고 당기고 하여 힘겨루기를 한다.
④지게싸움이 끝나면 이긴 마을은 함성으로 환호하고 사람을 실어 놀이마당을 돈다.
⑤진 마을은 지게를 풀어 이긴 쪽의 나뭇단을 함께 지고서 이긴 마을의 뒤를 따르고 농악은 놀이대원을 이끌며 이긴 마을과 진 마을 모두와 흥겹게 춤을 추며 한마당 신명나는 놀이를 펼친다.

특징 및 의의 산이 많고 농로가 없었던 농촌과 산촌에서는 지게가 필수적인 운반 수단이었다. 곡식과 퇴비를 운반하거나 특히 화전火田을 하는 산간 지역의 농사에서는 지게는 절대적인 도구이고, 또 산에서 땔감을 마련하여 운반하는 데도 필수적이다. 지게는 가지가 옆으로 뻗은 자연목 두 개를 위는 좁고 아래는 벌어지게 나란히 세우고, 그 사이에는 지게눈과 밑에 받침대를 세운다. 그리고 위로 걸방을 달아 어깨에 메도록 한 것이다.

양구 돌산령 지게놀이는 이 지게를 이용하여 이루어진 민속놀이이다. 여기에 들어있는 지게놀이에는 지게걸음싸움과 상여놀이가 있다. 지게걸음싸움은 지게의 두 다리 위에 올라가 지게머리를 잡고 걸어가서 상대를 부딪쳐 쓰러뜨리는 놀이이다. 여러 명이 두 편으로 갈라 서로 상대를 쓰러뜨린다. 이때 쓰러진 쪽은 자기 대열에 들어가고, 이긴 쪽은 계속적으로 상대를 쓰러뜨려 나간다. 맨 마지막으로 남는 쪽이 완전히 승리하는 것이다. 상여놀이는 편을 갈라 지게를 묶어서 상여처럼 만들고 그것을 매고 구성진 〈상엿소리〉를 부르며 어르다가 상대의 상여를 밀어 쓰러뜨린다. 승부가 끝나면 진 팀은 이긴 팀의 지게 짐을 운반한다. 그리고 회다지놀이를 하게 된다. 지게작대기를 횃대 삼아 두드리며 노는 회다지놀이는 장례식 때 관중을 회로 다지는 풍속을 놀이로 만든 것이다. 그때는 〈회다지소리〉를 부르고 율동에 맞추어 다지는 발동작을 하므로 흥겨운 점이 있다. 이 회다지놀이에는 재미있는 장면이 있다. 곧 마을 사람 중에 마을 일에 협조를 하지 않는 사람, 불효하거나 우애롭지 못한 사람, 인색한 사람 등 마을 사람들이 눈 밖에 난 사람을 회다지의 인물로 호명하면서 한바탕 놀면 본인이 그것을 알고는 개과천선하지 않을 수 없다는 것이다.

이렇듯 양구 돌산령 지게놀이의 지게놀이는 지게 목발을 장단에 맞추어 두드리거나 화전 민요인 〈양구 얼러지타령〉 등을 부르면서 노는 종합적인 놀이이기에 노동의 힘겨움과 단조로움을 극복하고 즐거움을 주는 기능까지도 지니고 있는 것이 특징이다. 아울러 전통적인 장례 의례와 지게를 한데 엮어 독특한 산간 민속놀이로 구성한 것이다. 회다지놀이에서 보듯이 사람에게 경계警戒하는 교훈적인 기능도 있다.

참고문헌 양구민속지(김경남 외, 양구군, 2001).

필자 김경남(金京南)

어깨동무

정의 어깨에 서로의 팔을 얹고 나란히 걷거나 그렇게 하며 노는 아동 놀이.

내용 어깨동무의 역사를 알 수 있는 문헌 자료가 빈약한 관계로 언제부터 시작되었는지는 알 수 없다. 기록하고 있는 내용이 오늘날의 어깨동무와 일치하는 것인지 알 수 없지만 서거정徐居正 등이 편찬한 우리나라 역대 시문선집인 『동문선東文選』(1478) 제14권에 실린 시를 통해 이 놀이의 역사를 가늠해 볼 수는 있을 것이다.

천덕(금金의 해릉왕海陵王 연호) 당년에 귀밑머리 파란 소년들
어깨동무로 가는 곳마다 정답게 놀았지
밤마다 잠들면 백련사 꿈을 꾸었건만
반생을 황각의 공명에 그르쳤구나
선정을 파하고 봄 기울이니 솔 사이 흰 달
재 끝난 뒤 발 씻기는 돌틈의 샘물
붉은 낙엽으로 절문 앞길을 봉하지 마소
벼슬을 내던지는 날 내가 혹시 찾아가리
天德當年鬢兩靑 肩隨處處幾論情
白蓮魂夢無虛夕 黃閣功名誤半生
定罷惻身松月白 齋餘洗足石泉淸
莫敎紅葉封苔徑 投劾他時倘可行

일제강점기에는 이전 시기에 비해 어깨동무 관련 자료를 쉽게 찾을 수 있다. 심훈이 쓴 소설 『상록수』가 대표적인데, 이 소설의 「반가운 손님」 편을 보면 "계집아이들은 명절 때처럼 울긋불긋하게 입고 어깨동무를 하고 학원 마당으로 몰려들었다. 어떤 계집아이는 추석놀이를 하던 날 밤에 꽂았던 풀이 죽은 리본을 꽂고 자랑스럽게 고개를 갸우뚱거리며 다녔다."라는 기록이 보인다.

친구 혹은 친한 사이끼리 상대방의 어깨에 서로 팔을 얹는 단순한 놀이라는 사실에서 보면 어깨동무의 역사가 오래되었을 가능성은 농후하다. 실제로 사전에는 자연발생적으로 이 놀이가 생겨난 것으로 소개하고 있다. 비록 정확한 기원은 알 수 없지만 어깨동무는 최근까지도 행해지고 있다. 어린 시절 누구나 한 번쯤 이 놀이를 접해 본 적이 있을 정도로 대중성을 지니고 있다.

함께 어깨동무를 하는 사이는 보통 관계가 아니다. 서로가 친밀하지 않으면 그렇게 하기 어렵다. 거리낌 없이 상대방의 어깨에 손을 올린 다음 발걸음을 맞춰 걸어가기도 하며, 심지어 노래를 부르기 때문에 서로의 친밀감은 무척 중요하다. 교육 과정에서 협동심과 단결력을 키우기 위해 일부러 서로가 어깨동무를 하는 경우도 있다.

어깨동무는 두 명 이상이면 놀이가 가능하지만 특별히 시간을 내어 즐기는 경우가 드물다. 친구들끼리 학교를 오가면서 자연스레 행하기 때문이다. 또한 누가 먼저 어깨동무를 하자고 제안을 할 경우도 있겠지만 걸어가는 과정에서 자연스레 친구의 어깨에 손을 얹을 때가 많다. 그런 탓에 놀이의 소요 시간과 방법이 구체적으로 정해져 있지 않다. 그렇다고 해서 특별한 놀이가 있는 것도 아니다. 어깨동무를 하고 걸음을 맞춰 가며 대화를 하는 정도가 전부이다. 해안가에서는 친구들끼리 어깨동무를 한 채 모래밭을 뛰어다니거나 물속으로 뛰어드는 경우도 있다고 한다.

놀이 자체가 복잡하지는 않지만 어깨동무를 한 채 걸음걸이에 맞춰 노래를 부르기도 한다. 일명 〈어깨동무노래(동요)〉가 그것인데, 비교적 여러 지역에서 이 노래가 전승되고 있다. 지역에 따라 조금 차이를 보이지만 잘 알려진 노래가 바로 〈어깨동무 내 동무〉이다. 대표적인 가사를 소개하면 아래와 같다.

어깨동무 씨동무/ 보리가 나도록 놀아라
동무동무 씨동무/ 보리가 나도록 놀아라

충북 음성 지역에서는 "동무동무 시 동무/ 질라리비 훠이훠이, 질라리비 훠~이/ 목화밭에 턱구렁이"라는 노래가 전해 온다.

특징 및 의의 어깨동무는 친분이 있는 아이들이 서로의 어깨에 손을 얹고 걸어가며 즐기는 놀이라는 점이 특징이다. 또한 걸으면서 이야기를 나누고 때론 노래를 부르기에 단순해 보이지만 놀이 과정에서 서로의 친밀감을 느끼고 협동심과 배려하는 마음을 기를 수 있다는 점에서 의미 있는 놀이가 분명하다.

참고문헌 東文選, 음성군지(음성군지편찬위원회, 음성군, 1996), 한국민속종합조사보고서-충청남도(문화공보부 문화재관리국, 1977), 한국민족문화대백과사전(한국정신문화연구원, 1979~1991).

필자 서종원(徐鍾源)

얼른

정의 유랑예인패가 전승하던 전통적인 마술 형태로, 빠른 손놀림이나 각종 도구·동물을 이용한 눈속임으로 불가능한 일을 관객에게 보여주는 공연.

내용 얼른은 유랑예인패 사이에 전승하는 마술의 고유한 용어로, 문헌 기록에는 '환술幻術', '환희幻戱'라고 기록되어 있다. 사람이 등장해서 빠른 손놀림이를 이용한 눈속임으로 불가능한 일을 보여주거나, 각종 도구나 동

물을 통해 보여주는 방식도 있다.

〈신서고악도信西古樂圖〉의 신라 입호무入瓠舞 그림을 보면, 초기 얼른의 형태는 항아리 속에 들어갔다가 둔갑하는 일종의 둔술遁術이다. 이런 둔갑 방술에 대한 기록은 백제에서도 나타난다.

고려 말 이색李穡의 『목은집牧隱集』에 수록된 칠언시 〈구나행驅儺行〉에도 일부 환술이 나온다. 전체 28구의 내용 중 서두 네 구와 역귀 쫓는 의식인 아홉 구를 제외하고, 나머지 열다섯 구가 가무잡희로 되어 있다. 그 중에 '吐出回祿呑靑萍'라는 내용을 보면 토화吐火라 해서 입으로 불을 뿜어내기, 탄도呑刀라 해서 입으로 칼을 삼키는 환술이 나온다. 이 시에는 그 외에 처용무·오방신장무와 같은 의식무, 줄타기인 보삭步索, 통 굴리기, 그림자 인형극인 만석중놀이, 호희胡戱라 해서 서역의 탈춤[西胡假面戱] 등이 뒤섞여 나타난다.

환술은 조선시대에 와서 요사스런 행위라는 의미의 요술妖術로 불리면서 부정적으로 인식되어 공연이 금지되기도 했다. 16세기 허봉(허균의 형)이 환술을 관람하고 이것을 부끄럽게 여겼다는 점에서 당시 일부 사대부 집안에서 이단 취급을 했음을 알 수 있다.

환술에 대한 부정적 인식은 18세기에 와서 점차 바뀐다. 홍대용과 박지원은 환술사에 대한 관심을 가지면서 점차 인식의 변화가 일어나게 되었다. 19세기 김진수는 중국에 사행을 가서 본 환술에 대해 『연경잡영燕京雜詠』에 〈환희연幻戱宴〉 28수 연작시를 지었다. 이 시에는 다양한 환술에 대해 상세히 소개하고 있으며, 환술사의 비참한 삶도 그리고 있다. 조선 초기나 중기의 환술 기록은 거의 없으며, 연행록에서도 환술의 기록은 매우 소략한 가운데 김진수의 기록은 주목된다.

중국의 환술에 대한 기록을 보면 기원전 9세기 주나라 시기에 이미 서역의 환술사가 등장하며, 한 무제 때 서역 환술사의 활동이 활발하였고, 송나라 시기에는 민간에 320여 가지 환술이 전승되었다.

안상복의 『중국의 전통잡기』에는 한나라 시기부터 청나라 시기까지의 환술을 자세히 소개하고 있다. 한나라에서 당나라 때에는 기계 장치를 이용한 대형 환술로서 동물의 변신인 어룡만연魚龍曼延·우물을 옮기는 마술인 이정移井·인공으로 계수나무 위에 백설이 쌓이게 하는 계수백설桂樹白雪 등이 있었고, 잡희의 형태인 땅에 금을 그어 냇가를 만드는 획지성천畫地成川·칼 삼키기呑刀·칼날 위 걷기蹈刀·검의 날 위에 눕기臥劍·불 토하기吐火·불 속 걷기履火·공중 날기飛空·지형지물에 자유롭게 몸 숨기기遁術·변신술인 역모易貌·분신술인 분형分形 등이 있었다. 또한 외부의 도움 없이 포박을 푸는 자박자해自博自解, 사람이나 동물 등의 몸을 토막 내었다가 살리는 지해支解·도인屠人·살마殺馬·박려剝驢·역우마두易牛馬頭 등이 있다. 이 외에 식물을 심어 바로 열매를 따 먹는 종과·식조·종리, 사람의 신체나 비단·사물 등을 잘랐다가 다시 잇는 단설斷舌·단견斷絹, 동전을 이용한 마술인 전희錢戱, 종이의 그림을 실물로 바꾸는 서부술書符術 등이 있고, 빛을 이용한 광학 마술 등이 있었다.

송나라와 청나라 시기의 환술을 보면 작은 구술이나 콩 늘리기인 이환泥丸·선인재두仙人栽豆, 그리고 손재주인 촬롱撮弄, 재빠르게 사물을 옮기거나 바꾸는 장협藏挾·당채堂彩, 그리고 빈 통에서 비둘기나 원숭이를 등장 시키는 통자筒子·나권당당鑼圈當當 등이 있다.

조선 후기 우리 연행록에도 중국의 환술에 대한 기록이 나온다. 1778년(정조 2) 『연행기사燕行記事 하下』 1월의 연행록 관련 기록을 보면 큰 주석 고리 일곱 개를 잇고 떼어 내기, 포검漉劍을 목에 넣었다가 빼내기, 찢어진 종이에 불을 붙이고 톱밥과 함께 입에 넣은 다음에 불 토하기, 종이 두 장 입에 넣고 삼킨 뒤에 입에서 한 줄기 종이 뽑아내기 등의 기예가 소개되어 있는데, 20세기 우리나라 전통 마술에 근접하고 있다.

한편 동화 이해응李海應(1775~1825)이 중국 청나라 사신의 수행원으로 가서 지은 『계산기정薊山紀程』의 1804년 1월 3일 기록을 보면, 환희幻戱에 대해 "是日, 招致幻術人, 作戱於館中, 戱凡十餘種"이라 기록하면서 아홉 종으로 나누어 구분하고 있다. 간략하게 설명하면 손가락으로 쇠고리 돌리고 잇기, 흑백의 탄환 삼키고 뱉기, 쇠칼 입에 넣기, 그 외에 담뱃대·흰 종이·실·통나무 등의 각종 도구를 이용한 환술, 공중에서 휘장을 이용한 환술, 젊은 총각이 장대에 올라가 움직이고 술마시는 묘기(솟대타기 유형) 등이 소개되어 있다.

조선 후기에 와서 환술은 유랑예인들 사이에 '얼른'이란 이름으로 전승되었다. 아마 '빨리'란 의미의 '얼른 얼른'에서 유래한 것이 아닌가 여겨진다. 경남 진주 인근 진양을 근거지로 활동한 솟대쟁이패, 합천 밤마리를 근거리지로 활동한 대광대패, 그리고 군인·관노 출신으로 꾸며진 초란이패 등이 얼른을 전승했다.

얼른은 20세기 중반 이후 단절되었으나 2014년에 진주 솟대쟁이패에서 처음으로 얼른 일부를 복원했다. 진주 삼천포 농악 보유자인 김선옥이 예전의 기억을 되살려 2014년 9월과 11월에 얼른이라는 마술 기예를 처음 선보였다. 당시 부채 위 동전 만들기, 젓은 종이를 부채로 부쳐 종잇조각 날리기, 검은 빈 주머니 속의 계란 만들기, 원통형 두 개의 양철통에서 병아리 부화하기 등을 선보여 큰 각광을 받았다. 그리고 계속해서 단계적으로 전통 마술인 얼른을 복원하고 있다.

환술의 기법에 대해 김춘화는 손기술, 특수 도구 이용하기, 화학이나 물리학 등 과학적 원리 이용하기, 고행苦行의 결과 등 네 가지로 분석하였다. 우리 환술도 이의 범주에서 크게 벗어나지 않는데, 손 기술이나 특수 도구를 이용하는 경우가 많이 나타나며, 간혹 과학적 원리를 사용하기도 한다.

특징 및 의의 얼른은 환술로서, 우리 전통적 마술 형태이다. 이것은 동아시아 국가 및 동서양 여러 나라의 문화적 교류에 중요한 역할을 수행했다. 우리나라는 서역에서 유입된 중국 환술의 영향을 받았으며, 이미 고려시대에 환술이 나타난다. 이것은 20세기 초중반까지 유랑예인집단에서 전승되다가 단절되었는데, 최근 진주 솟대쟁이패에서 복원하여 선을 보이고 있다.

참고문헌 牧隱集, 燕行記事, 18세기 이후 연행록 환술 기록의 형성 배경과 특성(임준철, 한국한문학연구47, 한국한문학회, 2011), 남사당패연구(심우성, 동문선, 1989), 목은선생의 구나행(이혜구, 용제 백낙준박사 환갑기념국학논총, 1955), 중국의 전통잡기(안상복, 서울대학교출판부, 2006), 진주솟대쟁이놀이(정형호, 진주시 무형문화 대표목록, 국립무형유산원·전북대학교 한국무형문화연구소, 2014), 한국연희시 연구(윤광봉, 이우출판사, 1987), 한국의 전통연희(전경욱, 학고재, 2004), 한중환술의 역사와 특징(김은영, 한국민속학50, 한국민속학회, 2009).

필자 정형호(鄭亨鎬)

연날리기

정의 종이에 가는 대나무로 만든 살을 붙여서 만든 연을 바람을 이용해 하늘에 띄우고 노는 놀이.

역사 연에 관한 기록은 『삼국사기三國史記』 권41 「열전列傳」 김유신조에 나타난 것이 가장 오래된 것이다. 647년(진덕여왕 1)에 대신 비담과 염종이 반란을 일으켜 군사가 서로 대치하고 있을 때 성 안에 별똥이 떨어져 군사들의 사기가 떨어지자, 김유신이 "인형을 만들어 불을 붙이고, 이를 연에 실어 띄우니 마치 별이 하늘로 올라가는 것과 같았다."라고 하였다. 별을 다시 올려 아군의 사기를 진작시키고 적군을 혼란에 빠지게 한 셈이다. 이와 비슷하게 『동국세시기東國歲時記』에서도 고려 말에 최영 장군이 탐라에서 일어난 반란을 평정하기 위해, 연을 이용해 섬 주변에 갈대 씨를 뿌려서 갈대밭으로 만든 뒤에 불을 질러 성城을 정복했다는 기록이 있다. 16세기 말 임진왜란 당시 왜적이 평양을 일시 강점했을 때 계월향이 성 안에서 김응서 장군에게 연으로 적정을 알려 주어 평양을 탈환하는 데 기여했다는 일화가 전해진다. 이로 보아 연은 애초에 군사적 목적으로 이용한 경우가 많았음을 알 수 있다. 조선시대의 실학자인 이수광은 『지봉유설芝峯類說』에서 "양 무제가 대성臺城에서 포위되었을 때, 종이로 연을 만들어 조서를 묶어 구원병을 청했다."라는 인용 기록을 통해 중국의 연도 전쟁과 관련 있음을 말하고 있다.

유득공의 『경도잡지京都雜志』에는 "매년 정월 보름 전 하루 이틀은 수표교 연변 상하를 따라 연싸움을 구경하는 사람들이 담을 쌓듯이 모여 선다. 여러 아이는 기다렸다가 연줄을 끊는데 혹은 패하는 연을 따라 담을 넘고, 집을 뛰어넘기도 하므로 사람들은 대개 두려워하고 놀란다. 그러나 보름날이 지나면 다시 연을 날리지 않는다."라고 기록하고 있다. 이렇듯 조선 후기의 세시기 대부분에서 음력 12월(섣달)부터 연을 날리기 시작하는데, 특히 정초부터 정월보름 사이에 연날리기가 성행했던 것으로 기록하고 있다. 그리고 보통 정월대보름을 기점으로 하여, 그 이후에는 날리지 않았다고 한다.

이상의 문헌 기록으로 보아 연은 처음에는 군사적 목적으로 이용되다가, 이후에는 군사적 목적에 머무르지 않고 점점 유희로 발전하여 오늘에 이른 것으로 보인다.

내용 옛날 기록에 연은 지연紙鳶, 풍연風鳶, 방연放鳶, 풍

금風禽 등으로 표기되엇고, 고려 말부터 쓰인 대표적인 중국어 회화 학습서인 『박통사朴通事』의 언해본에는 '연노히' 즉 연놀이라는 명칭이 보인다. 지연은 가장 널리 쓴 용어로 종이로 만든 솔개연이라는 의미이고, 풍연은 바람에 날리는 연, 방연은 자유자재로 나는 연, 풍금은 바람에 나는 날짐승이라는 의미이다. 연의 명칭에는 솔개 연鳶이 포함되어 있다. 이는 그 모습이 솔개를 닮았기 때문인데, 현재 한국의 연은 가오리연과 네모연(방패연)이 주종을 이루지만, 중국의 경우 연 하면 솔개연을 가리킨다. 그런데 조선 전기 채수蔡壽(1449~1515)의 『나재집懶齋集』 2권에 실린 〈지연紙鳶〉이라는 한시에는 "솔개를 본떠 종이를 잘라 연을 만들었는데 머리 부분은 화살촉과 같고 꼬리는 깃발과 흡사하네."라고 읊고 있다. 시의 솔개연은 '가오리연'을 가리키는 것으로, 가오리라는 명칭은 후에 붙여진 것으로 생각된다. 방패연方牌鳶의 용어는 김수장金壽長의 사설시조의 〈액막이연〉에서 보인다.

연의 종류는 그 형태와 문양에 따라 분류되는데, 그 종류가 100여 종에 이른다. 형태면에서는 방패연과 가오리연·창작연으로 구분되고, 이들 연에 색칠이나 색지의 모양을 오려 붙여 일정한 명칭을 부여하기도 한다. 『동국세시기』를 보면, 기반基盤, 묵액墨額, 쟁반錚盤, 방혁方革, 묘안猫眼, 작령鵲翎, 어린魚鱗, 용미龍尾 등 연의 종류에 대한 명칭이 보인다. 기반은 바둑판연, 묵액은 연의 이마가 검은 먹머리연, 쟁반연은 접시 모양의 연, 방혁은 네모날개연, 묘안은 고양이눈연, 작령은 까치깃연, 어린은 고기비늘연, 용미는 용꼬리연 등을 가리킨다.

그러나 가장 광범위하게 보급된 연은 장방형의 방패연, 마름모형의 가오리연이다. 방패연은 그 표면에 그림을 그린 것, 색종이를 붙인 것, 색칠을 한 것, 꼬리와 발을 단 것 등 다양하다. 방패연은 장식과 색깔, 덧단 부분에 따라 꼭지연·동이연·치마연·반달연·초연·박이연·발연·나비연 등이 있다. 가오리연은 지방에 따라 낙지연, 가재미연, 꼬리연 등으로 불린다. 그리고 연의 크기는 지방의 관습과 바람의 세기에 따라 여러 가지 형태로 만들었다. 바람이 센 바닷가와 평야지대에서는 연을 크게 만들고 바람이 적은 산간과 내륙 지방은 작다.



년날니 모양 | 김준근(2002년 복제) | 국립민속박물관

『경도잡지』와 『동국세시기』에서는 '연 만드는 법은 대를 뼈로 하고, 종이를 풀로 발라 마치 키의 모양 같다.'라고 적고 있다. 뼈로 한 대를 '살'이라고 하며, 가볍고 얇으면서 탄력이 있는 참대를 선호한다. 연에 벌이줄을 매는 것은 연을 만드는 데 매우 중요하다. 그것은 벌이줄을 잘 매야 연을 높이 띄울 수 있고, 공중에서 재주를 자유자재로 보여줄 수 있기 때문이다. 벌이줄을 바로 매지 못하면 연을 아무리 잘 만들었다고 하더라도 연이 바람을 타지 못하여 뜨지 않을 뿐 아니라 마음대로 조정할 수 없다.

벌이줄은 보통 세 곳에서 다섯 곳까지 맨다. 연에 벌이줄을 많이 매면 바람이 세게 불어도 잘 손상되지 않는다. 그러나 잘못 매면 역효과를 가져오기 때문에 숙련된 어린이들만 많이 맸고, 일반적으로는 석 줄만 맸다. 벌이줄을 합쳐서 기본줄에 연결할 때에도 줄들의 균형이 잘 잡히도록 하는 것이 중요하다. 바람의 세기를 판단하고 연 머리와 뒤에 맨 줄의 길이를 잘 조절해야 한다. 연실은 무명실·베실·명주실 등으로 꼬아서 만드는데, 질긴 명주실이 가장 많이 이용되었다. 연실을 질기고 단단하게 하기 위해 실에다 부레풀이나 아교, 풀 끓인 물을 먹이기도 한다. 이것을 '가미 먹인다.'라고 한다. 얼레는 연을 띄울 때 실을 감았다 풀었다 하는 도구이다. 얼레는 모양에 따라 네모얼레, 육모얼레, 팔모얼레, 둥근얼레 등이 있다.

연싸움은 줄 끊기와 높이 날리기로 나뉜다. 『동국세시기』에는 19세기 전반에 청계천 수표교 근처에서 아이들이 남의 연줄을 끊기 위한 연싸움이 행해졌고, 구경꾼들도 인산인해를 이루었음을 나타내고 있다. 『경도잡지』에서는 '남의 연과 마주쳐 남의 연줄을 많이 끊음으로써 쾌락을 삼는다.'라고 연싸움의 즐거움을 나타내었다. 또한 줄 끊기를 잘하기 위해 연줄에 여러 조치를 행하였다. "실을 겹치고 아교를 문질러 매끈하기가 흰 말의 꼬리 같다. 혹은 누런 치자물을 들여 바람을 거슬러 쨍쨍 울리는 줄이 가장 남의 줄을 잘 자른다. 심한 사람은 자석 가루나 구리 가루를 바르기도 한다. 그러나 연줄을 잘 교차시키는 능력에 따라 승부가 결정된다. 서울 장안 소년 중에 연싸움을 잘하기로 이름이 난 자는 부귀한 집에 왕왕 불려 가기도 한다." 한편 유만공의 『세시풍요歲時風謠』 28에서는 구름 속으로 들어갈 정도로 높이를 다투는 아이들의 모습을 읊고 있다. 또한 이학규의 『낙하생문집洛下生文集』 〈풍연사風鳶詞〉에서는 연줄이 길어야만 연싸움 기술을 자랑할 수 있다고 했다.

연줄을 끊는 방법도 지역마다 차이를 보인다. 함남 북청에서는 빻은 쑥과 숯을 한지에 올려놓고 길이 20㎝ 정도 되게 담배처럼 만다. 이것을 연줄에 매고 불을 붙여 연줄을 풀어 높이 날리다가 잡아당기면 마치 불꽃놀이처럼 불꽃이 퍼지고 그 불꽃이 다 타면 연줄은 결국 끊어져 연이 멀리 날아가게 된다. 전남 지방에서는 노잣돈으로 쓰라는 의미로 액막이연의 목줄에 동전을 매달고, 그 밑에 엄지손가락 크기의 솜(고치)을 매달아 불을 붙인다. 또는 함경도처럼 곱게 간 숯가루를 한지로 말아 목줄 밑에 걸고 불을 붙인다. 고치와 숯가루가 모두 타게 되면 자연스레 연줄이 끊어지게 된다. 액막이연은 떨어져 있으면 아무도 주워 가지 않는다.

연을 날려 적극적으로 복을 기원하는 민속은 중국과 일본은 뚜렷한 반면, 한국은 잘 드러나지 않는다. 다만 연에 복福자나 한 쌍의 원앙새, 또는 박쥐를 그려 기는 한다. 원앙새는 부부의 돈독한 정, 박쥐는 복을 상징한다.

특정 및 의의 연날리기는 겨울철 놀이이자 정초에서 대보름 사이에 즐긴 세시놀이이다. 고려시대 이규보의 한시에서는 음력 7월에 연날리기를 하였다고 하지만, 조선시대에는 음력 12월부터 연을 날려 정월대보름에 액막이의 민속과 관련시켜 연을 날려 보냄으로써 연날리기를 끝냈다. 이것은 조선시대에 벼농사가 발달되면서 농한기에만 연을 날려 농사에 지장을 주지 않기 위함이었다. 정월대보름 이후에 연을 날리면 '고리 백정'이라고 욕을 했는데, 고리 백정은 고리버들로 물건을 담는 고리짝 같은 것을 만들어 생계를 유지하기 때문에 농사를 짓지 않았다. 백정은 남을 천시하는 욕이다.

'액막이연'은 액厄자나 액이 들어간 문구(送厄, 送厄迎福, 身厄消滅)와 자신의 생년월일 및 이름을 적은 연을 정월대보름 밤에 날려 보내는 것이다. 『동국세시기』에는 "아이들이 '집안 식구 아무개 무슨 생 몸의 액을 없앤다.家口某生 身厄消滅'라는 문구를 연 뒤에 써서 그 연을 띄우다가 해질 무렵에 연줄을 끊어 버린다."라고 적



방패연 | 광복 이후 | 국립민속박물관



얼레 | 광복 이후 | 국립민속박물관

고 있다. 『열양세시기洌陽歲時記』에도 정월대보름에 연을 공중으로 날려 보내는데 그것을 방액防厄이라 한다는 기록이 있다. 이는 올 한 해 자신에 다가올 액厄을 떼어 보내는 주술적인 성격을 지닌다. 또 정철鄭澈의 〈속전지연가俗傳 紙鳶歌〉에서는 "내 집의 모든 액額을 너 홀로 가져다가/ 인가人家에 전치(걸리지) 말고 야수野樹에 걸렸다가/ 비오고 바람 불 때 자연소멸自然消滅 하거라."라고 읊고 있다. 그리고 『조선왕조실록朝鮮王朝實錄』을 보면 1566년(명종 21) 정월대보름에 '연이 추락된 집에는 그 해에 재앙이 있다고 한다.'라고 적혀 있어 조선 전기 액막이연 풍속이 근래와 같음을 알 수 있다(『명종실록明宗實錄』 권32 21년 정월 정미). 김수장의 사설시조의 〈액막이연〉에서는 '얼레를 끝까지 풀어 띄울 제 큰 잔에 술을 부어 전송하네.'라는 문구는 연날리기가 의식의 일종으로 행해졌음을 말해준다.

참고문헌 동아시아의 놀이(김광언, 민속원, 2004), 민속놀이와 명절(조선의 민속전통 편찬위원회, 대산출판사, 2000), 우리나라 민속놀이(심우성, 동문선, 1996), 한국의 민속놀이(Stewart Culin, 윤광봉 역, 열화당, 2003), 한·중·일 연의 역사와 민속(전경욱, 태학사, 1996).

필자 정연학(鄭然鶴)

연산 백중놀이

정의 충청남도 논산 연산면에서 매년 음력 7월 15일인 백중에 왕대리 인근 27개 마을의 두레꾼들이 모여서 합두레를 먹으며 놀던 대동놀이.

내용 연산 백중놀이가 행해지는 연산면은 충남 중남부에 위치해 있는데, 사면에 여러 산지가 솟아 있고, 그 산지 사이를 연산천이 유유히 흐른다. 연산은 분지형으로 토지가 비옥하고, 농사가 잘되는 곳으로 논농사와 관련한 놀이가 번성할 수 있는 기반을 지니고 있다. 연산 백중놀이의 중심인 왕대리는 조선 전기의 문신이었던 김국광金國光(1415~1480)의 묘소가 있고 그의 후손이 거주하는 마을로 인근에서는 반촌으로 유명하다. 연산 백중놀이는 인근 두계천 변에서 닷새 내지 엿새 이상 놀았다. 이 놀이는 일제강점기 하에도 존속되었으나 1942년에 태평양 전쟁으로 인해 중단되었다가 1989년에 고증을 통해 다시 복원되었다. 1990년 제주도에서 열린 제31회 전국민속경연대회에 충남 대표로 출전하여 종합우수상인 국무총리상을 받았고, 1991년 7월 9일에 충청남도 무형문화재 제14호로 지정되었다.

연산 백중놀이의 유래에 대해서는 김국광의 사후에 그의 업적을 기리기 위해 시작되었다는 설이 있다. 그의 묘소가 위치한 두마면 왕대리를 중심으로 시작되었는데, 광산 김씨들이 연산으로 집단 이주하면서 연산 장터에서 놀게 되었다고 전한다. 김국광의 업적은 크지만 그와 더불어 그의 어머니 양천 허씨는 나라가 알아주는 열녀였기에 김국광의 업적이나 공업이 더 크게 확대되어 그의 존재는 더 많이 인구에 회자되었을 가능성이 있다. 김국광의 사후 그의 업적을 기리기 위해 그의 묘소에 참배하고, 근처인 왕디 장터에서 놀았을 가능성이 있다. 그의 5대손인 김장생과 6대손인 신독재 김집의 영향으로 연산의 광산 김씨는 조선시대 최고의 유력 가문으로 인식된 것도 무관하지는 않을 것이다.

연산 백중놀이는 논매기로 행하는 두레일을 마친 후 두레잔치의 일환으로 베풀어졌다. 놀이에 참여하는 마을은 왕대리를 포함한 인근의 27개 마을인데, 이 중 쌍룡기를 보관한 마을에서는 두레패의 가장 우두머리인 도영상과 도좌상을 낼 정도로 그 위상이 높다. 그 밑에는 청룡기와 황룡기를 사용하며 지역 좌상을 내는 마을이 여덟 개 있고, 그 아래로 좌상을 내는 마을들은 제각기 마을기를 사용한다. 도영상은 연산 백중놀이의 시작을 선언할 수 있는 최고의 지위에 있는 사람으로, 그의 선언이 있어야만 놀이를 시작할 수 있다. 과거와 달리 문화재로 지정된 후에는 정해진 인원이 각본에 따라 놀이를 시연한다. 분야별로 필요한 인원은 기를 드는 기수를 비롯하여 의례 진행을 맡은 도영상, 도좌상, 지역 좌상, 좌상, 축관, 공원, 농악 및 소리를 담당하는 인원들, 뒤풀이 놀이에 동원되는 효자·효부를 비롯한 여러 명의 인원이 필요하다. 농악대는 최소 23명이 동원되며, 가락은 주로 웃다리농악의 장단을 사용한다. 웃다리농악은 금강을 경계로 경기도 및 충청남북도에서 통용되는 농악을 말한다.

연산 백중놀이는 아홉 마당으로 진행되는데 기싸움, 기세배, 농신제, 액막이, 효자·효부 포상하기, 불효


길놀이


기세배


농신제


머슴놀이


액운풀이



뒤풀이

연산 백중놀이 | 충남 논산 | 국립민속박물관

자 징벌하기, 머슴에게 포상하기, 머슴을 지게가마에 태우고 놀기, 뒤풀이가 그것이다.

기싸움은 50명 내외로 조직된 네 개의 놀이패로 나누는데, 쌍룡기가 앞서면 마을기가 그 뒤로 세 줄로 나누어 늘어선다. 이들은 시계 바늘 반대 방향, 즉 왼쪽 방향으로 둥글게 원을 그리며 마당을 돌기 시작한다. 이때 풍물패는 꽹과리, 징, 장구, 북의 순서로 선다. 놀이패는 각기 원을 그리며 돌다가 풍물에 맞추어 흩어져 각종 기를 선두로 풍물을 치며 놀이마당으로 집결하다가 서로 만나면 서로 질세라 한바탕 기싸움을 벌인다. 기를 먼저 넘어뜨리는 편이 승리하는데, 진 편에서는 억울함에 앉아서 통곡한다. 도좌상이 지나가다 이를 보고 나팔소리로 싸움을 진압시킨다. 과거에는 기의 꼭대기에 꽂은 꿩장목을 빼앗았는데, 상대방에서 그것을 돌려받으려고 빌면서 절을 했다.

기싸움이 끝나면 지역 좌상기 세 개가 본부석 앞쪽에 있는 쌍룡기 앞으로 나가 기세배를 하고 도좌상은 지역 좌상의 용기 목에 백색 띠로 목도리를 해준다. 이것은 이제 백중놀이에 합류해도 좋다는 뜻이다. 과거에는 백색 띠를 달아 주지 않아 놀이에 참여하지 못하는 경우도 있었다.

농신제를 위해서는 제물상을 비롯하여 신장대를 세운다. 제물상에는 돼지머리·북어·팥시루떡·삼색실과·배·사과·약과 등을 두 줄로 나누어 올린다. 제상에 징을 놓고 그 위에 꽹과리를 올린 후 다시 그 위에 술잔을 놓는데 이는 다른 지역에서 볼 수 없는 특징이기도 하다. 먼저 도좌장이 재배를 한 후 헌작을 하고, 축관이 제문을 읽는다. 축문을 마치고 좌상들이 재배를 하면 농신제는 끝난다. 풍물 소리에 맞추어 높이패들이 세 줄이 되어 시계 반대 방향으로 원을 그리며 돌다가 풍물패만 가운데로 모여 한바탕 진을 짜며 풍물을 친다.

농신대를 가운데로 하여 농기구를 든 농민들이 두 줄로 나누어 서면, 농신대에 불을 붙인다. 농사지을 농기구에 불에 붙여 소독하고 부상을 당하지 않도록 해달라는 액풀이로서 가래, 삽, 쇠스랑 같은 각종 연장을 농신대가 소각되는 불에 그슬리며 액막이 노래를 부른다.

그 다음에는 효자·효부가 상을 타러 나오는 중간에 잠시 늦은 3채의 질굿을 쳐 준다. 액막이 행사가 끝나면 놀이패들은 풍물에 맞춰 진을 새로 짜는데, 쌍룡기 조가 마당 가운데의 끝 쪽에서 앞 쪽을 향해 나오고, 그 양쪽 옆으로는 마을기가 늘어선다. 왼쪽 마을기의 뒤쪽에는 풍물패가, 오른쪽 마을기의 뒤쪽에는 농기구를 든 주민이 죽 늘어선다. 이러한 판 구성이 완성되면 쌍룡기 옆으로 도좌상과 지역 좌상, 공원이 선다. 사회자가 "각 마을에서 선정된 효자·효부는 상을 받으랍신다."라고 하면, 효자와 효부가 "예."라고 하며 도좌상 앞으로 나선다.

사회자는 다시 "효성이 지극한 효자·효부를 선발하여 놀이마당에 데려와 포상하고 격려하게 됩니다."라고 말한다. 도좌상이 효자·효부에게 상을 주고 악수를 하면, 이들은 도좌상 앞에 엎드려 절을 한다. 도좌상이 박수를 치면 주변에서도 박수를 친다. 과거에는 논산시장이 옛 현감복을 입고 시상하곤 했다.

불효자가 입장하기 전 잠시 3채를 쳐 주고 불효자가 대화할 때는 풍물을 치지 않는다. 문초가 끝난 후 다시 3채를 쳐 준다. 그런 후 불효자를 징벌하는 행사를 한다. 그 내용은 불효자를 두어 부끄러워 누구에게 말은 못하고 화병으로 누워있다는 소식을 접하고, 불효자를 놀이마당에 대령시켜 쌍룡기에 묶어 놓고 징벌하여 불효자로 하여금 앞으로 부모님께 효도는 물론 부모님께서 세상을 떠나시더라도 3년간 시묘살이를 하겠다는 다짐을 받고 귀가시키는 것이다. 이 놀이의 연원과 관련하여 다음과 같은 구전이 있다. 조선시대에 양반촌인 임리에 황말성이라는 불효자가 있었다. 연산 백중놀이를 하면서 황말성을 잡아다가 징벌을 하였더니 개과천선하여 후에 3년간 시묘살이를 하였음은 물론 후에 효자비까지 받았다. 반가의 후손인 황말성을 어쩌지 못했던 현감은 백중놀이를 하며 그를 징벌하고, 교화시켜 사회적 규범 및 위계질서를 잡아주니 고맙게 생각했다. 이에 백중놀이를 후원했다고 한다.

마지막 장인 머슴 포상하기에서는 농악은 사용하지 않고 3채 가락만을 친다. 사회자가 '각 마을에서 선정된 상머슴은 상을 받으랍신다.'라고 한다. 한 해 농사를 잘 지은 상머슴에게 푸짐한 상을 주며 격려하는 자리이다. 지금은 머슴이 없으므로 상머슴 대신 모범 농민 두 명을 뽑아 도좌상이 상을 준다. 상머슴을 지게 가마에 태우고 다니며 노는 마당에서는 행사가 끝난 후 3채 가락을 쳐준다. 쌍룡기 조만 마당 한쪽 구석으로 물러나고, 다른 것은 앞마당의 판구성과 유사하다. 마당 주변에는 마을기가 죽 늘어선다. 상을 받은 모범 농민이 제자지로 돌아가면 선소리꾼이 〈머슴놀이소리〉를 시작한다. 선소리꾼이 노래를 하면 다른 사람들은 똑같이 반복하여 따라 부른다. 마당에 상머슴을 태운 지게가마 두 개가 나와 마당을 돌고 들어간다. 이것으로 장원질놀이는 모두 끝난다.

마지막으로 뒤풀이가 이어지는데 충청도의 전통 풍물 가락인 쩍쩍이 7채, 5방 감끼 등 흥겨운 가락으로 끝을 맺는다. 현재는 3채 가락으로 시작하여 쩍쩍이굿, 3채, 늦은 2채, 잦은 2채로 끝을 맺는다.

특징 및 의의 백중놀이는 논농사가 발달한 중부 이남 지역에서 보편적으로 전승되던 것이지만, 연산 백중놀이에는 연산만의 지역 특징이 있다. 농신제를 지낼 때에 제물과 함께 신장대를 놓는 것과 농신제를 지낸 후에는 신장대를 불태우고 각종 농기구를 그 불에 넘기며 〈액막이소리〉를 하는 것이 그것이다. 농사지을 때 농기구에 다치는 일이 많아 이것을 예방하기 위해 하는 것인데, 이것 역시 이 지역만의 특징이다. 제상에 징, 꽹과리, 술잔을 겹쳐 놓는 것 역시 특기할 만한 것으로, 액풀이이므로 쇳소리를 증가시키기 위하고자 하는 의도가 강하기 때문이다. 이러한 각가지 특징을 지닌 연산 백중놀이의 의의는 백중에 감사제의 성격을 지닌 농신제를 지낸다는 점이다. 백중이 농경신이 인간에게 오곡종자를 가져다 준 날이라는 〈세경본풀이〉라는 농경기원신화처럼 농경신과 백중과의 관련성을 엿볼 수 있는 것이 백중놀이라 하겠다.

참고문헌 백중의 기원과 성격(이수자, 한국민속학25, 한국민속학회, 1993), 연산백중놀이(이수자, 국립민속박물관·충청남도 역사문화연구원, 2011), 연산백중놀이와 충청농악(연산백중놀이보존회, 2008).

필자 김효경(金孝慶)

열 발 뛰기놀이

정의 멀리 열 발을 뛴 다음 술래에게 잡히지 않고 다시 되돌아오는 놀이.

내용 열 발 뛰기놀이와 관련된 문헌 자료가 많지 않아 이 놀이가 언제 어디에서부터 시작되어 오늘날까지 전승되고 있는지는 알 수 없다. 대부분의 전통놀이와 달리 놀이에 참여하기 위해서는 여러 가지 규칙을 숙지해야 한다는 점을 고려하면 생각보다 이 놀이의 역사가 오래되지 않았을 가능성도 배제할 수 없다.

열 발 뛰기놀이는 마당이나 마을의 공터와 학교 등에서 할 수 있다. 그렇다고 반드시 넓은 장소가 필요한 것은 아니다. 참가 인원은 대개 5~10명 정도인데, 본격적으로 놀이를 시작하기 전에 술래를 정한다. 술래는 한 명이 되는 게 일반적이지만 지역에 따라서는 두 명인 경우도 있다. 두 명을 뽑는 이유는 놀이의 흥미를 유발시키기 위해서이다.

명칭이 열 발 뛰기놀이라고 해서 반드시 열 발만을 뛰는 건 아니다. 술래로 뽑힌 사람이 명하는 숫자에 맞춰 멀리 뛰면 된다. 다섯 발이 될 수 있고 일곱 발을 뛸 수도 있다. 그래서 이 놀이를 '세 발 뛰기놀이'라 부르는 지역도 있다. 그리고 술래로 뽑힌 이는 다른 사람들보다 한 발을 덜 뛰어 맨 처음 뛴 자리로 되돌아오는 사람들을 수비를 한다. 수비가 아닌 사람들도 무작정 멀리 뛰기보다는 다시 돌아올 것을 생각하여 적당하게 뛰는 것이 중요하다. 이 놀이의 방법은 조금씩 차이를 보이긴 하나 대체로 다음과 같다.

①출발선에 금을 긋고 술래를 한 명 정한다. 술래를 정할 때는 가위바위보로 한다.
②술래는 출발선에 선다. 그러고 나면 술래를 뺀 다른 사람들은 출발선에서 한 발 뛰어나간 다음 표시하고 뒤돌아온다.
③술래는 출발선에서 손을 뻗어 다른 어린이들을 친다. 술래의 손에 닿으면 그 사람이 술래가 되고 못 치면 한 발 안에 출발선 안으로 들어와야 한다. 만약 출발선을 밟거나 못 들어오면 술래가 된다.
④술래가 아무도 잡지 못할 경우 한 발씩 앞으로 더 나아가고 술래는 다른 사람보다 한 발 덜 나아간다. 다음은 두 발 뛰어가서 처음과 같이 하고 술래는 한 발 뛴 상태에서 다른 사람을 친다.
⑤세 발에서는 술래는 두 발, 네 발에서는 세 발로 술래는 다른 사람보다 항상 한 발 적게 뛰어 친다.

⑥만약 다섯 발에서 술래에게 채이면 다름 술래는 처음 한 발부터 하는 것이 아니라 다섯 발부터 하게 된다.
⑦열 발이 다 되면 술래의 주문대로 나머지 사람들은 맨 처음 출발한 곳으로 들어와야 한다.

술래를 제외한 모든 사람이 열 발을 뛰고 나면 술래는 다른 사람들에게 주문을 하는데, 주문하는 내용은 지방마다 가지각색이다. 오리걸음과 토끼뜀, 그리고 코끼리걸음처럼 주로 동물 흉내가 많다. 도둑발과 신호등을 주문할 때도 있다. 그러면 술래를 제외한 사람들은 주문한 내용에 맞춰 출발선으로 되돌아온다. 가령 오리걸음이 주문일 때는 오리걸음을 한 채 꽥꽥거리며 출발선으로 오고, 도둑발 주문일 때는 술래가 보지 않는 곳에서 조금씩 움직여 출발선으로 돌아온다.

술래의 주문에 맞춰 되돌아오는 과정에서 반드시 주의해야 할 내용이 있다. 바로 술래가 치려고 하면 반드시 멈춰야 하는 것이다. 멈추면 술래가 칠 수가 없기 때문이다. 반대로 움직이다 술래에게 치이면 그 사람이 다음 번 술래가 된다. 이 과정에서 술래가 한꺼번에 여러 사람을 잡으면 가위바위보로 술래를 정한다.

특징 및 의의 열 발 뛰기놀이는 장소와 시간에 구애받지 않고 자유롭게 놀 수 있다는 점과 함께 술래가 주문하는 내용에 맞는 행동이나 소리를 내며 돌아온다는 점이 특징이라 하겠다. 그리고 신체 활동을 비롯해 나름대로 전략과 전술이 필요한 탓에 두뇌 발달에 도움을 줄 수 있는 놀이이다.

참고문헌 아이들 민속놀이 100가지(김종만, 바보새, 2007), 두산백과사전(doopedia.co.kr).

필자 서종원(徐鍾源)

열양세시기
洌陽歲時記

정의 조선 순조 때 김매순이 열양, 즉 한양의 연중행사를 편찬한 세시 풍속 자료집.

내용 김매순金邁淳(1776~1840)의 호는 대산臺山, 본관은 안동이며, 시호는 문청文淸이다. 1795년(정조 19)에 정시 문과에서 병과로 급제하여 검열檢閱·사인舍人 등의 벼슬을 거쳐 초계문신抄啓文臣이 되었고, 정조의 특별한 배려로 6년간 사가독서賜暇讀書를 하였다. 31세 때 사촌형 김달순의 옥사에 연루되어 20여 년을 경기도 양주 미수에서 살다가 예조참판·강화부유수 등을 역임하고, 63세 이후 벼슬에 나가지 않았다. 문장에서는 여한십대가麗韓十大家의 한 사람으로 꼽힐 정도로 널리 알려져 있었다.

『열양세시기洌陽歲時記』는 그의 문집 『대산초고臺山草藁』에 수록되어 있으며, 김상현이 발문을 쓴 『대산집臺山集』에서도 이 책의 존재가 확인된다. 이 책에는 1819년 기묘년 유두일에 열양외사洌陽外史가 썼다는 기문에 서울의 풍속 80여 가지를 수록하였다고 밝혔다. 그 내용이 다음과 같다.

"내가 강촌에서 긴 여름을 보내면서 날을 보낼 거리를 찾지 못하다가 우연히 시강侍講 여대림呂大臨(1040~1092)이 역양歷陽에 있을 때 명절을 만나 공부를 쉬고 둘러앉아 술을 마시며 세시풍속 일들을 잡다하게 적었던 것을 기억하고 흔연히 마음에 깨달은 바가 있었다. 이윽고 그 뜻을 따라 우리 풍속 중에 보고 들은 것을 생각나는 대로 차례로 늘어놓으니 80여 가지나 되었다."

『대산초고』는 10권으로 된 김매순의 시문집이다. 김매순의 사후 39년 만에 아들인 나주목사 김선근 등이 편집하고 문인 김상현 등이 수정하여 1879년에 『대산집』을 간행했으나, 이 책은 현재 초고로 남아 있으며 전체 10권 가운데 권7이 바로 『열양세시기』이다.

내용은 서울의 풍속으로 1월에서부터 12월까지 한 해 동안의 행사와 풍속을 21개 항목으로 나누고 80여 개 행사를 다루었으며 윤달은 빠졌다. 책 끝에는 저자의 발문이 실리고, 윤직尹稷이 교열하였다. 현재 『열양세시기』 판본은 필사본으로 연세대본이 10권 5책 중 7권이 있으며, 고려대본도 필사본으로 1책이 전하고, 1911년 연활자본鉛活字本인 조선광문회본朝鮮光文會本이 있다.

특징 및 의의 서울의 풍속을 중심으로 한 해 동안의 행사와 풍속을 21개 대항목으로 나누고 80여 가지의 행사를 다루었으며 윤달을 넣지 않았다. 특히 우리나라 학자의 시나 문헌을 많이 소개하였다.



열양세시기 | 국립민속박물관

이 책에는 『동국세시기東國歲時記』나 『경도잡지京都雜志』에 누락된 세시 관련 내용들이 들어 있으므로 의미가 크다. 예를 들어 음력 2월 6일 행해지는 묘성昴星, 즉 좀생이 보기와 같은 행사가 단독으로 들어 있다. 『열양세시기』의 구성은 다른 세시기와 마찬가지로 월별로 하고 처음에 기記를 넣었는데 일부 판본에는 발跋로 들어가 있다. 다른 세시기에 비하여 우리나라 학자의 문헌이 많이 소개된 것도 한 특징이다. 특히 안동 김씨 집안의 문헌을 적극 소개하고 있는데, 김창협·김창흡 형제·김육·차천로 등의 시와 함께 중국 문헌으로 『사민월령四民月令』, 『오례의五禮儀』, 『천보유사天寶遺事』 등을 인용하였다.

참고문헌 동국세시기·열양세시기·경도잡지 합편(조선광문회, 1911), 동국세시기(홍석모, 이석호 역, 을유문화사, 1969), 역주 동국세시기(과학원고전연구실, 1958), 조선대세시기(국립민속박물관, 2007), 조선세시기(강재언 역주, 평범사, 1971), 한중세시풍속 및 가요연구(장정룡, 집문당, 1988).

필자 장정룡(張正龍)

엿치기

정의 두 사람 이상이 가래엿을 부러뜨려서 그 단면 속 구멍의 개수나 크기를 비교해 승패를 가르는 놀이.

내용 엿치기는 특히 엿이 딱딱하게 굳는 가을이나 겨울철에 많이 하는 놀이이나, 사계절 모두 즐길 수 있는 놀이이다. 놀이 방법은 지역에 따라 조금씩 차이가 있으나 대체로 유사한데, 두 사람 이상이 엿가락을 부러뜨려 엿의 단면에 있는 구멍의 크기나 개수를 비교하여 겨루는 것이다. 구멍의 개수를 비교하는 것보다는 구멍의 크기를 비교하는 것이 더 흔하며, 구멍의 크기가 가장 큰 사람이 이기는 놀이이다. 이 외에 흔하지는 않지만 두 사람이 엿가락의 끝을 잡고 서로의 엿을 엇갈리게 부딪쳐서 그중 부러지지 않은 엿을 가진 이가 승자가 되는 엿치기도 있다.

엿치기를 할 때는 각자 엿목판에서 구멍이 제일 크거나 많을 것 같은 엿을 하나씩 골라잡고, 동시에 부러뜨린다. 엿을 부러뜨리는 방법은 두 가지인데 하나는 본인이 직접 엿을 반으로 꺾는 것이고, 다른 하나는 엿목판의 모서리에 두드려 부러뜨리는 것이다. 엿치기를 많이 해 본 사람은 구멍이 크거나 많은 엿을 골라내는 요령이 생기기도 했는데, 엿가락 몸통에 옆줄이 선명하거나 몸통이 고르다 뭉친 곳이 있는 엿 또는 가볍거나 표면이 반질거리지 않고 거친 엿이 구멍이 크고 많다고 한다. 엿을 부러뜨릴 때나 부러뜨린 직후에는 엿에 입을 대고 바람을 훅 불어 엿의 구멍을 더 크게 만들었다. 엿치기를 할 때에는 구멍이 없거나 가장 작은 사람이 이긴 사람의 엿값까지 물어내거나 이긴 사람에게 자신의 엿까지 모두 주었다. 또는 두 사람 이상이 놀이를 할 때에는 이긴 사람을 제외한 나머지 사람들끼리 경쟁하여 마지막 한 사람이 엿값을 내기도 했는데, 이를 '똘똘말'이라고도 부른다.

엿치기는 엿장수가 엿목판을 들고 엿을 팔러 다니던 때에 특히 많이 놀았다. 엿장수가 커다란 엿가위를 달그락거리며 '엿 사려~! 찹쌀엿, 호박엿이요. 둘이 먹다가 하나가 죽어도 모를 찹쌀엿, 호박엿이요!' 하고 외치면서 동네의 정자나무 밑이나 골목길에 오면 아이들은 쌈짓돈이나 집에 있는 고물 등을 가지고 엿장수에게 달려가곤 했다. 집에 있는 쌀, 헌 고무신, 깨진 놋그릇, 부러진 담뱃대, 구멍 난 양은그릇, 검정 고무줄 등으로 주로 엿을 바꿔 먹곤 했는데, 고물이 없으면 서로 엿 값을 물리기 위해 엿치기를 하기도 했다. 1940년대에 엿 한 가락에 1전錢 정도였는데, 당시에 쌀 한 되가 15전으로 엿값은 상당히 비싼 편이었다. 엿장수가 많이 사라진 요즘에는 엿치기를 하는 모습은 거의 찾아볼 수 없게 되었다.

특징 및 의의 엿치기는 전국에 걸쳐 행해진 민속놀이의 하나이다. 엿가락을 부러뜨려 그 구멍의 크기나 개수

로 승패를 가루는 단순한 방식의 놀이로, 남녀노소 모두가 즐길 수 있는 놀이였다. 엿치기는 놀이의 성격이 더 강하지만 이를 통해 하루의 운수를 점치기도 했는데, 구멍이 크면 운수가 좋다고 여겼다. 특히 정월대보름과 같이 비교적 풍요로운 명절 때 많이 하곤 했으며, 골목을 누비는 엿장수의 소리와 현란한 가위질 역시 구경거리였다. 현재는 엿장수가 거의 사라지고 엿을 사 먹더라도 엿치기를 하는 사람들은 거의 없어졌으나, 한국의 정취와 흥을 담고 있는 민속놀이 중 하나라고 볼 수 있다.

참고문헌 광주의 민속놀이(광주민속박물관, 1994), 청양의 전통오락과 놀이문화(임동권·정형호·임장혁, 청양문화원, 2007), 한국의 놀이(Stewart Culin, 윤광봉 역, 열화당, 2003), 민족문화대백과사전(encykorea.aks.ac.kr).

필자 김현지(金賢芝)

영덕 달봉뛰기

정의 대보름에 경상북도 영덕 남정면 남정리에서 달봉을 가지고 벌인 경쟁적 대동놀이.

내용 달봉뛰기는 1950년대에 전승이 중단되었다가 1981년 당시 영덕 문화원장이었던 서두석의 주도로 재현되었으나, 1983년에 한 번 더 연행된 뒤에 경비와 인력 동원의 문제 등으로 전승이 끊어진 상태이다.

남정리 주민들은 독특한 새해맞이 축제를 벌였다. 그들이 벌인 축제는 유난히 달이 부각되어 '달축제'라 부를 만하다. 정월 초순이 지나면 마을의 제관으로 선정된 이는 근신을 시작했다. 제관의 집과 동신목洞神木, 그리고 동제당에 금줄을 치고 제관을 비롯한 마을 사람들은 각종 금기를 수행했다. 정월 열사흘에 제관은 불기운을 머금고 있다는 화산火山에 묻어 둔 '간물(바닷물)단지'가 온전한지를 확인했다. 간물단지는 '서 말(세 말)들이' 옹기로 모두 세 개를 묻었다. 간물단지의 이상 여부를 확인한 뒤 이상이 있으면 교체했다. 다음날인 열나흘에 남정면 남호리 앞의 바닷물을 길어 와서 단지를 채웠다. 간물단지는 신성하다고 여겼기 때문에 평소에는 접근이 허락되지 않았다.

마을은 '한 골목(큰 골목)'을 경계로 하여 '웃모테(이하 상리)'와 '아랫모테(이하 하리)'로 나뉘는데, 상리와 하리는 각기 편을 이루어 달봉뛰기에 이르기까지 경쟁하였다. 열사흘부터 양편의 주민들은 각기 '깃대'를 만들기 시작했다. 깃대를 만드는 방식은 다음과 같다. 먼저 지름 15㎝, 길이 12~13m 정도의 곧은 소나무를 구했다. 이 소나무를 '원낭구[原木]'라고 했다. 원낭구 위쪽으로 가는 나무들을 연결하고, 끝부분에는 '지릅(삼대)'을 연결했다. 연결이 끝나면 깃대를 치장했다. 먼저 원낭구와 가는 나무를 연결하는 부분에 수숫대를 한 묶음 매단 뒤 그 위쪽에 한지를 조각내어 주렁주렁 매달았다. 한편 원낭구의 상단에는 용기龍旗를 매달았다. 상리는 황룡, 하리는 청룡이었다. 기의 크기는 가로 1m, 세로 2m 정도였으며 용이 앞발을 들고 비상하는 모습이었다. 다 만들어진 깃대의 높이는 보통 20m 정도에 이르렀다. 깃대를 상대편보다 높게 만들면 보름날 벌어지는 달봉뛰기에서 승리할 수 있다고 여겼기 때문에 양편은 서로 높게 만들기 위해 애썼다. 상대편이 얼마나 높게 만드는지 알아보려는 시도도 만만치 않았다. 이 때문에 모두 잠든 새벽에 깃대를 만들기도 하였다. 한편 여자가 깃대를 타 넘으면 그 부분이 꺾어진다고 해서, 상대편의 여자들이 접근하는 것을 막으려고 깃대를 지켰다. 상리와 하리의 깃대는 각각 황룡과 청룡이자 혼인을 앞둔 총각과 처녀로 여겨졌다.

보름날 첫 시간[子時]이 되면 제관 부부가 동제당으로 가서 정숙하게 동제를 올렸다. 양편의 풍물패들은 동제가 끝나기를 기다렸다가, 제관이 횃불로 제사가 끝났음을 알려주면 간물단지가 묻힌 곳으로 가서 먼저 지신을 밟기 위해 경쟁했다. 세 군데의 간물단지를 먼저 밟으면 달봉뛰기에서 이길 수 있다고 여겼기 때문에 경쟁이 치열했다.

보름날 아침이 되면 마을 사람들이 제관 집에 모여서 음복을 하고 깃대 주변에 모여서 놀았다. 이날 오후가 되면 상리의 깃대와 하리의 깃대를 합치는 의식을 진행하였다. 주민들은 이것을 "처녀 총각 합궁한다."라고 하면서, 상리의 총각과 하리의 처녀가 혼인하는 것으로 여겼다. 먼저 상리의 회나무 곁에 세워 두었던 깃대를 메고 하리에 있는 동신목 쪽으로 이동했다. 동신목 곁에는 미리 하리의 깃대를 세워 두었는데, 상리의 깃대가 도착하면 두 깃대를 새끼로 결합한 뒤에 다시 이것을 동신목과 결합시킴으로써 혼인 절차가 끝났다.

깃대의 혼인이 끝나면 풍물패들이 풍물을 울리면서 마을을 한 바퀴 돌았다. 미처 나오지 못한 사람들도 이 소리를 듣고 모여들어 달봉뛰기를 준비했다. 모여든 사람들은 경험이 풍부한 어른들을 중심으로 작전을 짰다. 일반적으로 투척 능력이 뛰어난 사람들을 나누어서 달봉의 진로에 배치하는데, 특히 상리의 경우에는 달봉을 던지면서 타고 내려올 능선의 왼쪽에 급한 경사가 있으므로 달봉이 떨어지는 것을 막기 위하여 '왼자바래기(왼손잡이)'를 많이 썼다. 놀이 도구인 달봉은 참나무로 만든 길이 60㎝, 지름 6㎝ 크기의 봉이다. 양편이 승부에 집착한 나머지 '헛봉(가짜 달봉)'을 만들어 속이는 경우도 있었기 때문에 달봉에 한지를 감아 묶고 이장의 도장을 찍어 이를 방지했다.

준비가 끝나면 각 편의 남성들은 마을 뒤편의 달봉재로 올라가서 본격적으로 달봉뛰기를 준비했다. 먼저 달봉재의 꼭대기로부터 상리와 하리 사람들이 각기 오른쪽 능선과 왼쪽 능선을 차지하고 띄엄띄엄 늘어섰다. 사람들이 서 있는 지점은 스무 군데 정도에 이르고 각 지점에는 예닐곱 사람이 서 있었다. 출발 지점인 달봉재로부터 결승점인 동신목까지 거리는 각각 500m 내외이고, 늘어선 사람들 사이의 간격은 대개 30m 내외인데 이 거리는 달봉을 던져서 주고받는 거리를 감안한 것이었다.

모든 준비가 끝나면 양편은 이장이 건네준 달봉을 받아들고 남호 바다에 달이 떠오르기를 기다렸다. 이윽고 남호 바다에 둥근 달이 솟아오르면 이장의 신호와 함께 달봉뛰기를 시작했다. 맨 위쪽의 사람이 힘껏 달봉을 던지면 바로 아래쪽에 있던 사람들이 달봉을 주워서 바로 아래에 있는 사람들을 향해서 던졌다. 이런 과정을 거쳐서 동신목에 접근하면 상대편보다 먼저 달봉을 던져서 동신목에 맞히거나 직접 동신목에 달봉을 갖다 댄 쪽이 승리했다.

한편 여성들과 아이들 그리고 노인들은 달봉뛰기에 직접 참여하지는 않았지만 놀이의 과정을 지켜보며 열렬하게 응원했다. 이들은 자기편의 달봉이 하늘로 솟구쳐 오르면 "달봉이다."라고 크게 소리 지르며 환호하였다. 승부가 결정되면 양편 사람들은 집집마다 형편껏 마련해 온 음식과 술을 먹고 마시면서 풍물가락에 맞추어 흥겹게 놀았다.

정월 열엿새부터는 풍물패가 지신을 밟기 시작하여 집집마다 돌아다녔다. 그리고 열이레가 되면 합궁하였던 양편의 깃대를 풀어서 원낭구의 윗부분을 해체했다. 상리의 깃대는 상리의 회나무로 옮겨가서 세워 두고 하리의 깃대는 동신목 곁에 세워 두었으며 깃발은 도가都家에 보관했다.

특징 및 의의 달봉뛰기의 의미망은 중층적이다. 표면적으로 달봉뛰기는 경쟁적인 놀이일 뿐이다. 그러나 해가 아직 지지 않은 상태에서 떠오른 달, 해와 달이 공존하는 전이적 상황에서 행해지는 놀이의 배후에는 심층적인 의미망이 깔려 있다.

달이 떠오르면 던져져서 하늘을 나는 달봉의 의미는 복합적이다. 일상의 시간에서 달봉은 '달이 떠오르는 봉우리'이다. 그러기에 달봉뛰기를 하는 산을 '달봉', '달봉재'라고 한다. 그러나 달봉뛰기를 하는 축제의 시간에서 달봉은 달이 뜨는 봉우리가 아니라 달을 상징하는 봉이다.

놀이를 월출과 함께 시작한다는 점, 하필이면 달이 떠오르는 것을 가장 먼저 확인할 수 있는 봉우리에서 달봉을 던진다는 점은 이 놀이가 분명히 달과의 관련 속에서, 보다 구체적으로는 달에 부여된 보편적 상징의 틀 속에서 이루어진 것임을 말해 준다. 굳이 방망이의 명칭을 달봉[月棒]이라고 한 까닭도 여기에 있다. 달봉뛰기에서 우리는 두 개의 달을 본다. 하나는 하늘에 떠 있는 천체로서의 달이고 다른 하나는 그 달의 생생력生生力을 옮겨 담은 달, 즉 달봉이다. 달봉에 옮겨진 달은 갓 떠오른 달, 그리하여 오염되지 않고 그 힘이 가장 생생한 달이다.

놀이가 시작되면 사람들은 마을을 향해서 달을 상징하는 달봉을 던져 나간다. 달봉은 둥실 하늘로 떠올라 목적지를 향한다. 달봉의 항로는 동신목을 향해서 고정되어 있다. 동신목은 공동체의 신이 좌정하고 있는 곳이다. 날아오른 달봉, 달의 생생력을 고스란히 간직한 또 하나의 달은 마침내 동신목에 던져짐으로써 동신과 결합한다. 달의 생생력이 동신에게 옮겨지는 것으로서 공동체의 풍요다산과 안과태평을, 적어

도 주술종교적으로는 확고하게 보증 받는 순간이다. 이런 맥락에서 보았을 때 달봉뛰기는 편싸움 형식의 대동놀이인 동시에 공동체의 안녕을 축원하는 주술종교적 행위라고 할 수 있다.

한편 한국의 대동놀이 가운데 편싸움 형식의 놀이는 승부 결정 방식에 따라 '당기기형', '밀기형', '밀고 당기기형', '먼저 도달하기형' 등 네 가지 유형으로 구분할 수 있다. 달봉뛰기는 비슷한 예를 찾아보기 어려운 '먼저 도달하기형'에 속하는 놀이이다.

참고문헌 용과 여성, 달의 축제-영덕의 동제와 대동놀이(한양명, 민속원, 2006).

필자 한양명(韓陽明)

영덕 월월이청청

정의 대보름과 한가위 등의 보름 명절에 젊은 여성들이 벌인 집단적 가무놀이.

역사 월월이청청은 일련의 놀이들을 포괄하는 대표 명칭인 동시에 원무형의 놀이만을 가리키는 명칭이기도 하다. 월월이청청이 언제 어디에서 비롯되었는지 알 수 없으나 민간에는 몇 가지 이야기가 전해온다. 우선 월월이청청을 '월월이청정越越而淸正'으로 보는 기원설이다. 이 설에 따르면, 임진왜란 당시 왜장 가토 기요마사加藤淸正가 쳐들어왔는데, 이를 경계하라는 뜻으로 부녀자들이 노래를 부르고 춤을 추며 논 데서 월월이청청이 비롯되었다고 한다. 또 하나의 기원설은 달이 청청한 밤에 춤추고 노래하며 논다고 해서 '월월이청청月月而淸淸'이라는 이름이 붙여졌다는 것이다. 이 기원설들은 모두 놀이 명칭에서 놀이의 유래를 찾고 있는데, 유사놀이인 강강술래의 경우처럼 놀이의 전승을 합리화하는 담론이라는 관점에서 수용되어야 할 것이다.

월월이청청은 일제 강점기와 한국전쟁을 겪으면서 대부분의 지역에서 전승이 단절되었다. 일부 마을에서는 1950년대까지도 전승되었다고 하지만, 이는 부분적인 것이었을 뿐 제대로 된 것은 아니었다. 이런 상황에서 1976년에 관련 분야의 대학 교수들을 중심으로 구성된 '향토문화조사발굴단'이 경상북도 영덕군 영덕읍 노물리를 방문하여 월월이청청을 조사한 뒤 그 가치를 평가하였고, 여기에 자극을 받은 지역 문화계 인사들이 월월이청청의 재현과 전승에 관심을 기울이기 시작했다. 그리하여 1978년에 월월이청청을 재구성한 결과를 내놓았고, 1981년에 다시 조사하여 공연을 위한 텍스트를 정립하였으며, 1982년부터 영덕여고생들에 의해 전승되기 시작했다. 그 뒤 1984년에는 180명이 참여하는 초대형 놀이로 재구성되었으며 이때 놀이의 형태를 일부 조정하여 지금까지 전승하고 있다. 2003년 제44회 한국민속예술축제에 참가하여 국무총리상을 수상하였고, 2009년 11월에 경상북도 무형문화재 제36호로 지정되었다.

내용 월월이청청의 주된 놀이집단은 10대 후반의 미혼 여성들이었으며, 마을에 따라서 20대 초반의 '새댁'들이 놀이에 참여하였다. 경우에 따라서 10대 초반의 아이들도 자기들끼리 놀이패를 만들어 놀기도 했지만 일반적인 것은 아니었고, 대개 언니나 고모 등을 따라다니면서 놀이를 지켜보는 데 만족했다. 놀이패의 규모는 보통 10~20명 정도였고, 많아야 30명 내외였다. 놀이패에는 대개 앞소리를 잘 메기는 이가 따로 있었는데, 이 사람이 놀이의 지도자 역할을 하면서 놀이패를 이끌었다. 월월이청청의 주된 연행 시기는 달빛이 한껏 밝은 대보름과 추석의 밤이었고, 그 가운데서도 대보름이 가장 주요한 연행 시기였다. 한편 놀이의 공간은 일반적으로 또래 집단의 구성원이 사는 마당이 넓은 집이었다. 경우에 따라서는 마을의 공터와 백사장을 놀이 공간으로 활용하였지만 보편적이지는 않았던 것으로 보인다.

월월이청청은 그 대형에 따라 원무형圓舞型, 나선무형螺旋舞型, 단선무형單線舞型, 대선무형對線舞型, 교차형交叉型, 기타형其他型으로 나눌 수 있다.

먼저 원무형의 놀이로는 '월월이청청'이 있다. 놀이할 사람들이 모이면 여럿이 손을 잡고 원을 만들어 선후창 형식으로 노래하며 오른쪽으로 돌기 시작한다. 처음에는 평걸음으로 걷다가 점차 속도가 빨라지면 외발 겹쳐뛰기로 바뀐다. 노래의 속도는 중모리에서 시작하여 자진모리에 이르기까지 점차 빨라진다. 더러는 돌다가 걸음을 멈추고 팔다리를 올렸다 내렸다하면서 원의 중심으로 모여들었다가 같은 동작을 하면서 뒤로 물러나기도 한다. 놀이의 과정에서 부르는 노래는 "토연토연 김토연아"와 "생금생금 생가락지"이다.

나선무형의 놀이로는 '달넘세'와 '실꾸리감기·풀기'가 있다. 달넘세에는 두 가지 형태가 있는데, 원을 만든 뒤 옆 사람과 맞잡은 팔 사이를 통과하는 공통점을 갖고 있다. 달넘세의 형태를 살펴보면 다음과 같다. 먼저 기본형이다. 모두들 원의 중심을 바라보고 빙 둘러앉아서 옆 사람의 손을 잡는다. 대개 앞소리꾼인 사람이 일어나 달넘세 소리를 메기면서 바로 왼쪽의 옆 사람과 그 옆 사람이 맞잡은 손을, 원의 안쪽 방향에서 바깥 방향으로 타 넘는다. 뒤이어 두 번째 사람이 일어나 같은 방법으로 그 옆 사람과 옆 사람이 맞잡은 손을 타 넘고 이런 과정이 마지막 사람의 차례까지 이어진다. 다음으로 형식은 기본형과 유사하지만 처음부터 일어서서 벌이는 달넘세가 있다. 모두 일어난 상태에서 옆 사람의 손을 잡은 채 원의 중앙을 보고 서 있다가 한 사람이 손을 놓고 바로 왼쪽의 사람과 그 옆 사람이 잡은 손의 밑으로 들어간다. 이때 옆 사람은 맞잡은 손을 들어 주고 이 과정을 반복한다. 기본형과 마찬가지로 나선형을 이루면서 돌다가 마지막에 다시 원형을 이룬다. 놀이의 과정에서 부르는 노래는 "달넘세 달넘세 달이나 쿵쿵 달넘세" 또는 "달넘세 달넘세 어리화 산아 달넘세"를 후렴으로 하는 선후창이다.

한편 실꾸리감기·풀기는 실을 실꾸리에 감았다가 푸는 과정을 형상화한 놀이이다. 일렬종대형을 만든 뒤에 맨 앞의 사람이 제자리걸음을 하고 있으면 그를 중심에 두고 돌면서 돌면서 차례대로 친친 감긴다. 실을 다 감으면 모두 얼싸안은 형태가 되는데, 함께 뛰면서 노래를 하다가 실을 풀기 시작한다. 실 풀기는 한가운데 있던 사람이 빠져나오는 것으로부터 시작하는데, 그 행로의 사람들이 팔을 들어주면 차례대로 빠져나온다. 놀이의 과정에서 부르는 노래는 "실꾸리 감자 맹주꾸리 감자"와 "실꾸리 풀자 맹주꾸리 풀자"를 단순 반복하는 제창이다.

단선무형의 놀이로는 '재밟기', '산지띠기', '동애따기' 등이 있다. 먼저 재밟기는 모두가 일렬종대를 만든 상태에서 허리를 굽히고 치마를 덮어쓴 채 앞 사람의 허리를 잡고 있으면 맨 뒤에서부터 차례대로 등을 밟아 나가는 놀이이다. 늦은자진모리장단의 교환창을 부르면서 진행하는데 등을 밟고 나간 사람을 좌우에서 부축해준다. 등을 다 밟은 사람은 땅에 내린 뒤에 대열의 앞으로 들어가서 허리를 굽히고 다음 사람이 차례대로 등을 밟아 나간다. 놀이의 과정에서 부르는 노래는 "이 재가 저 재가 뉘재로"라고 하면 "나랏님의 옥젤세"라고 답하는 문답형식의 교환창이다.

이어서 산지띠기와 동애따기이다. 산지띠기의 놀이 방식은 다음과 같다. 먼저 술래가 정해지면 나머지 사람들은 '앞장군'을 선두로 하여 앞사람의 허리나 치마꼬리 등을 잡고 차례대로 늘어선다. 대개 앞장군은 신체가 건장하여 힘깨나 쓰는 이가 맡고 꼬리는 재빠른 사람이 맡는다. 놀이를 시작하면 술래가 "저 ○○ 봤나"라고 하면서 산, 해, 달, 물 등의 자연물을 봤냐고 거듭 물으면 놀이꾼들이 "나도 봤다"라고 답한다. 문답을 주고받은 뒤에 술래는 "우리 송아지 물 먹으러 가더니 죽


원무


재밟기

월월이청청 | 경북 영덕 | 국립민속박물관

었나 살았나"라고 하면서 꼬리를 떼러 간다. 이때 앞장군은 술래의 앞을 가로막고 술래는 앞장군을 뿌리치면서 꼬리를 떼려 한다.

한편 동애따기는 놀이 방식이 산지띠기와 비슷하지만 산지띠기는 술래를 제외한 놀이꾼들이 서서 움직이는 데 비해, 동애따기는 선두가 앉아서 움직인다는 점에서 서로 다르다. 술래를 정하고 나서 맨 앞의 사람이 기둥이나 바위 따위를 안고 있으면 나머지 사람들은 선두의 뒤에 차례대로 자리를 잡은 다음 앞사람의 허리를 껴안고 깍지를 낀다. 준비가 끝나면 교환창 형식의 노래를 주고받은 뒤에 "동애따세 동애따세"라고 하면서 술래가 맨 뒤의 사람부터 차례대로 떼 낸다. 다 떨어지면 술래를 바꾸어 다시 놀거나 다른 놀이를 한다.

대선무형의 놀이로는 '절구세'가 있다. 절구세는 두 줄 또는 세 줄이 횡대형을 이루어서 벌이는 놀이로서 가장 일반적인 것은 마주 보고 선 두 열이 전진과 후퇴를 거듭하는 방식으로 진행된다. 옆 사람과 손을 치켜들었다 내리면서 외발로 겹쳐 뛰며 전진하면 상대 열도 같은 동작을 하면서 뒤로 물러난다. 이어서 물러난 줄이 전진하고 상대 줄은 후퇴하며 같은 동작을 반복한다. 역시 선후창 형식의 노래가 뒤따르는데 후렴구에는 시집살이의 고됨이 담겨 있다. 또 다른 형태의 절구세는 횡대형의 두 열이 옆 사람과 손을 잡고 마주 본 상태에서 한 줄은 앉고 한 줄은 서서 벌이는 것이다. 서 있는 쪽에서 앉아 있는 사람들 쪽으로 다가가 옆사람과 잡고 있는 손을 타 넘고 돌아서 앉으면, 앉았던 이들이 일어서서 방향을 바꾼 뒤 맞은 편 사람들의 손을 타 넘는다. 마지막으로 세 열이 벌이는 절구세가 있다. 가운데 열은 옆 사람의 손을 잡은 채 앉고 안팎의 두 열은 같은 방향으로 선다. 이 때 앞열과 가운데 열은 서로 마주 보는데 앞열이 가운데 열을 뛰어넘어 뒷열을 마주 보고 앉으면 뒷열이 같은 방식으로 가운데로 들어와서 앉는 과정을 반복한다. 놀이의 과정에서 부르는 노래는 "절구세 절구세 유지나 장판에 절구세"를 후렴으로 하는 선후창이다.

교차형의 놀이로는 '대문열기'가 있다. 대문열기는 다양한 형태로 이뤄진다. 기본형은 술래 두 사람이 손을 맞잡은 뒤 높이 들어 대문 형상을 만들면, 앞장선 사람의 허리를 연이어 잡고 늘어선 이들이 "서울이라 남○○아 대문 조금 열어 주소"로 시작되는 교환창 형식의 노래를 주고받으며 그 밑을 통과한다. 대문 역할을 맡은 이들은 노래가 단락 질 때마다 손을 밑으로 내려 행렬에서 한 사람씩 떼 내는데, 모든 이를 떼 낼 때까지 놀이를 계속한다. T자형 대문열기는 한 사람 또는 두 사람이 대문 여는 역할을 맡고 나머지는 일렬종대로 서서 양팔을 수평으로 벌린다. 대문 여는 사람들이 대문 역할을 맡은 사람들과 노래를 주고받은 뒤에 그들의 겨드랑이 밑을 통과하여 대문줄의 맨 뒤에 가서 서면 다시 대문줄의 앞쪽에 있던 한 사람 또는 두 사람이 대문 여는 역할을 맡아서 같은 과정을 반복한다. 모두가 한 번씩 대문 여는 역할을 맡아서 겨드랑이 밑을 통과하면 놀이가 끝난다.

다음으로 담장형 대문열기이다. 이 놀이는 대문이 담장 사이에 있다는 점에 착안한 것으로서 대문을 만든 사람들 뒤에 여러 명이 늘어서 담장을 만들어 준다. 나머지 진행 과정은 기본형과 같다. 마지막으로 4대문형 대문열기이다. 놀이패들이 두 줄을 만들어 한 줄은 원을 만들고 한 줄은 그 안에 들어간다. 노래를 주고받으면서 원 안에 있는 편에서 "대문 좀 열어 주소"라고 하면 "어느 문을 열어 줄까"로 받고 4대문(동대문, 서대문, 남대문, 북대문) 가운데 특정 대문을 열어 달라고 하면 그 방위에 해당하는 쪽에 서 있는 사람 가운데 미리 정해 둔 사람들이 잡은 팔을 들어 문을 열어 준다. 밖으로 나온 이들은 같은 방법으로 문답을 계속하여 원의 안팎을 드나들고 그때마다 하나씩 꼬리를 떼서 다 잡히면 역할을 바꾼다.

기타형의 놀이로는 '콩심기', '깨금발싸움', '가마싸움', '게줄당기기' 등이 있다. 이들 놀이는 대형에 대한 특별한 의식 없이 놀이 공간을 자유롭게 이용하는 공통점을 갖고 있다.

특징 및 의의 월월이청청은 명절이라는 비일상적 시공간에서 젊은 여성들이 또래 집단과 어울려 신명을 풀어낼 수 있는 장으로서 사회적 의미를 지니고 있었다. 또한 공동체의 풍요와 다산을 축원하려는 주술종교적 성격도 갖고 있는데, 이런 면모는 이 놀이가 달과 깊은 관련 속에서 벌어졌다는 데서 확인할 수 있다. 일반적으로 보름달은 밤, 여성, 대지, 뱀(용)과 연관되면서 풍요와 재생을 상징하는 것으로 인식되었다. 월월이청청의 경우, 가장 생산(생식)능력이 왕성한 젊은 여성들이 밤에 대지를 밟으면서 만월을 형상화하고(월월이청청), 달이 이지러지고 다시 차오르는 과정을 형상화하는 한편(달넘세), 뱀이 똬리를 틀었다가 다시 푸는 과정을 형상화하는 등(실꾸리감기와 풀기) 다양한 상징자원들을 끌어들여 표현함으로써 공동체의 풍요와 다산을 축원하려는 의도를 엿볼 수 있게 한다.

영덕의 월월이청청은 호남 지역을 중심으로 전승되었던 강강술래 및 경북 내륙 지역을 중심으로 전승되었던 놋다리밟기와 함께, 우리나라를 대표하는 여성들의 집단적 가무놀이이다. 월월이청청은 많은 부분에서 두 놀이와 유사하면서도 일정한 차별성을 보여준다. 특히 나선무형螺旋舞型과 대선무형對旋舞型 놀이의 다채로움과, 기본형을 다양하게 변형시킨 놀이의 전승은 월월이청청에서 두드러지는 점이라고 할 수 있다.

참고문헌 영덕 월월이청청의 성격과 의미(한양명, 민속학연구17, 국립민속박물관, 2005).

필자 한양명(韓陽明)

영산 쇠머리대기

정의 정월대보름에 경상남도 영산 지역에서 나무소를 가지고 벌이는 편싸움 형식의 대동놀이.

역사 쇠머리대기에 대해서는 산살설山煞說과 지살설地煞說이라는 두 개의 기원설이 전해져 온다. 산살설은 영산 소재지의 배후에 있는 영취산과 함박산이 두 마리의 황소가 대치하고 있는 형국인데, 두 산 사이에 맺힌 살을 풀어 주어야만 지역이 평안해지므로 해마다 한 번씩 나무로 거대한 소를 만들어 싸움을 함으로써 그 살을 풀었다는 것이다. 한편 지살설은 과거 영산현靈山縣 동헌東軒의 좌향이 소자리[丑座]였기 때문에 그 지살을 풀어주기 위해서 나무소를 만들어 싸움을 벌였다는 것이다.

쇠머리대기는 영산 고을의 대보름 축제에서 연행되다가 1930년대에 이르러 전승이 중단되었다. 그러다가 1965년 제4회 3·1문화제(현 3·1민속문화제)를 준비하는 과정에서 쇠머리대기를 되살리자는 데 뜻을 모으게 되었고, 하시개河時介·하충호河忠浩 두 형제의 고증을 통해 나무소와 놀이를 재현하게 되었다. 그 뒤 1968년 제7회 3·1문화제부터 정식 행사 종목으로 채택되었으며, 1969년에는 중요무형문화재 제25호로 지정되어 지금까지 전승되고 있다.

내용 전통사회의 쇠머리대기는 묵은해를 보내고 새해를 맞이하는 새해맞이 축제의 시공간에서 연행된 축제의 놀이로서 정월대보름에 연행되었다. 이 놀이는 일반적인 편싸움 형식의 대동놀이와 마찬가지로 읍치를 거점으로 하는 '고을형'과 각 마을을 거점으로 하는 '마을형'의 형태로 전승되었으며, 어른들이 참여하는 쇠머리대기에 앞서 청소년들이 벌이는 '작은쇠머리대기(애기쇠머리대기)'가 연행되었다.

현재 쇠머리대기는 3·1민속문화제를 중심으로 전승되며, 그 내용은 다음과 같다. 쇠머리대기는 거주 지역에 따라 동부와 서부로 편을 구성한다. 거주 지역을 가르는 기준은 옛 영산 고을의 읍치에 속하는 이른바 '읍 4리(성내리, 교리, 서리, 동리)'를 동부와 서부로 나누는 것으로부터 출발한다. 영산에서는 전통적으로 읍성 내에 있던 영산면 성내리와 교리를 동부로 인식하고 읍성 밖에 위치한 서리와 동리를 서부로 인식해 왔다. 이 구분은 비단 읍 4리에만 국한된 것이 아니라 영산 고을 전체로 확장되었고, 지금은 창녕 전체로 확대 적용되고 있다. 현재의 편 구성을 살펴보면 동부에는 창녕의 북부에 해당하는 창녕읍·성산면·고암면·대지면·이방면·대합면·유어면 등이 속하고, 서부에는 창녕의 남부에 해당하는 남지읍·도천면·부곡면·길곡면·계성면·장마면이 속한다. 영산면은 편 구성의 중심이기 때문에 면 단위가 아니라 리里 단위로 편이 갈린다. 동부에는 성내리·교리·구계리·죽사리가 속하고, 서부에는 동리·서리·봉암리(작포, 둔암)·월령리가 속한다.

쇠머리대기를 하기로 결정되면 동부와 서부에서는 각각 덕망 있고 경제력을 갖춘 이들을 대장과 중장, 소장으로 추대하고 놀이가 진행되는 동안 축제적 권위를 부여한다. 장군의 집 앞에는 장군기가 꽂히고 그들이 움직일 때는 각종 깃발과 풍물패가 따른다. 또한 놀이

의 현장에서는 그들의 지휘에 따라 놀이패들이 움직이면서 싸움에 임한다.

쇠머리대기는 현재 3·1민속문화제 기간인 3월 1일 오후 2시경에 벌인다. 나무소는 쇠머리대기를 하기 전에 미리 장만해둔 소나무와 참나무를 이용해 만든다. 소나무는 나무소의 머리와 몸통, 보조받침대를 제작하는 데 쓰고 참나무는 받침대를 만드는 데 쓴다.

놀이하는 날이 되면 아침부터 양편의 장군과 풍물패, 그리고 주민들이 영산면 소재지를 휩쓸고 다니면서 기세를 올린다. 그러다가 결전의 시간이 가까워 오면 나무소가 놓여 있는 곳에 모여 출진을 준비한다. 동부는 영산면 소재지의 시장 공터에, 서부는 만년교 근처에 모인다. 각 편은 나무소 앞에서 한바탕 풍물을 울리고 각종 깃발을 휘날리며 신명을 푼 다음 나무소 앞에서 승리와 놀이꾼의 안전, 그리고 한 해의 무사안녕을 축원하는 고사를 올린다.

고사를 올린 뒤에 장군들이 나무소에 오르면 싸움이 벌어지는 놀이마당까지 길놀이에 들어간다. 서낭대를 앞장세운 길놀이에 참여한 사람들은 시누대에 작은 영기를 매단 소형의 깃대를 들고 풍물패가 연주하는 가락에 맞춰 춤추고 함성을 지르면서 천천히 나아가 놀이마당에 이른다. 놀이마당에 도착한 양편은 바로 결전에 들어가지 않고 '진잡이'와 '서낭대싸움'이라는 앞놀이를 벌인다. 진잡이는 다른 지역에서 찾아볼 수 없는 독특한 형태의 놀이이다. 진잡이는 원래 대장이 큰 말을 타고 상대방 진영을 돌파하는 방식으로 진행되었으나 워낙 위험해서 말을 소로 대체했고 최근에는 이마저도 축소되었다.

진잡이의 유래와 관련하여 살펴봐야 할 것은 같은 영산에서 전승되었던 문호장굿이다. 이 굿은 문호장신화를 바탕으로 매년 5월 초하루부터 초엿새까지 벌이는 단오 축제였다. 이 굿의 과정에서 주목되는 것은 굿의 절정부인 단옷날에 벌이는 '열네 바퀴 돌이'라는 행사이다. 이 행사는 영산의 가장 번화한 거리였던 지세골에서 두룽각시왕신당까지 1㎞에 이르는 길을, 호장과 수로, 암무이 세 사람이 말을 타고 호장춤을 추며 왕복하는 놀이인데, 놀이 과정에서 군중들은 회초리로 말의 궁둥이를 때려 미친 듯이 달리게 했다. 말을 탄 세 사람은 개의치 않고 두 팔을 벌려 춤을 추는데 이들의 신기에 가까운 묘기에 열광하는 사람들의 환성이 천지를 뒤엎는 듯했다고 한다. 이처럼 군중이 말을 탄 사람의 진로를 방해하고 말 탄 이는 난관을 돌파해 나아간다는 점에서 문호장굿의 '열네 바퀴 돌이'와 진잡이는 유사성을 갖고 있지만, 둘의 관계를 파악하기는 어렵다.

진잡이가 끝나면 서낭대싸움을 벌인다. 이 싸움은 양편을 대표하는 서낭대를 맞대고 밀거나 부딪혀서 먼저 넘어지거나 부러지는 쪽이 지는 것이다. 영산지역에서는 섣달 보름부터 대보름에 이르기까지 놀이패들이 움직일 때마다 서낭신이 좌정한 서낭대를 모시고 다니기 때문에 다른 마을의 서낭대와 마주칠 기회가 적지 않다. 이때 양편의 사람들은 서로 상대편에게 '우리 마을 서낭신이 더 세고 영험 있는 서낭신이니 고개를 숙이라.' 하고, 이런 제안에 동의할 리 없는 상대편이 거부하면 서낭대싸움이 벌어진다. 따라서 서낭대싸움은 서낭신을 매개로 마을의 위세를 다투는, 놀이화된 신들의 싸움이라고 할 수 있다. 쇠머리대기에 앞서 벌이는 서낭대싸움 역시 같은 맥락에 있는 것으로서 동부와 서부를 상징하는 서낭대끼리 싸움을 벌여 서로 위세를 과시하고 기선을 제압하려는 뜻을 담고 있다.

앞놀이가 모두 끝나면 쇠머리대기를 시작한다. 본격적인 대전에 앞서 양편은 장대한 행렬을 이뤄 싸움터를 돌면서 위세를 과시한다. 행렬의 선두에는 풍물패들이 나서서 신명을 고양시킨다. 그 뒤로는 다양한 크기의 영기를 비롯해서 각종 기를 든 주민들이 춤추고 소리 지르며 기세를 올리고, 칼춤을 추는 장군들을 태운 나무소가 위용을 과시하며 따른다. 더러 양편이 마주치기라도 하면 영기를 든 이들이 승부욕을 이기지 못해 깃발로 상대편을 내리치고, 이렇게 되면 한바탕 싸움판이 벌어져 주먹이 오가기 일쑤였지만 지금은 많이 약화된 상태이다.

이런 과정을 거쳐 싸움이 시작되면 양편은 나무소를 몇 번 마주치다가 서로 밀어붙이기 시작한다. 수많은 이들이 달라붙어 나무소를 밀어붙이면 나무소가 공중으로 솟아오르고, 함성 소리가 높아져 각 진영을 지휘하는 장군들의 고함 소리는 아예 들리지 않을 정도가 된다. 놀이판을 뒤흔드는 함성 속에서 서로 밀어붙이기를 반복한 끝에 한 쪽의 나무소가 기울어져 넘어지면 승부가 결정된다.


쇠머리고사


쇠머리거동


쇠머리대기


서낭대싸움



쇠머리대기

영산 쇠머리대기 | 경남 창녕 | 2015 | 국립민속박물관

특징 및 의의 소가 등장하는 전통놀이로는 경남 일원의 소싸움, 경남 창녕 영산의 쇠머리대기, 기호 지방의 소먹이놀음과 소놀음굿 등을 들 수 있다. 이 가운데 인조우人造牛를 가지고 편싸움을 벌이는 놀이로는 쇠머리대기가 유일하다.

쇠머리대기에 등장하는 소는 정월의 소이다. 정월은 한 해가 가고 새해가 시작되는 시기로서 이 기간 중에 줄다리기, 팔매싸움, 동채싸움, 횃불싸움 등의 다양한 편싸움이 벌어진다. 이 싸움들은 시간의 힘을 재생하고 풍요다산을 예축하는 주술종교적 의미를 갖고 있는 것으로 해석되곤 한다. 이러한 성격을 지닌 편싸움 가운데 하나인 쇠머리대기의 소가 팔매 혹은 동채처럼 도구적 의미만을 지니는 것으로는 보이지 않는다.

소는 줄 혹은 횃불처럼 그 자체로서 일정한 주술종교적 성격을 지니는 것으로 믿어져 왔다. 입사식적入社式的 구조를 지닌 〈소가 된 게으름뱅이〉 같은 민담을 통해서 드러나듯이 소는 월동물月動物(lunar animal)로서 기울고 차는 달의 이미지와 연결되어 부활과 재생을 상징한다. 중국에서도 소는 봄과 농사의 상징인바, 입춘이 되면 춘우春牛를 때리는 의식을 거행했다. 이 소는 점토로 만든 인조우로서 봄의 소생을 자극하기 위하여 소를 때린 것이라고 한다. 인조우를 자극하는 모티프는 쇠머리대기에서도 발견된다. 양편의 쇠머리를 강하게 부딪치고 그리하여 상대편의 쇠머리에 충격을 가하는 것이야말로 쇠머리대기의 주된 방식인 것이다. 이 행위가 중국의 경우처럼 봄의 소생을 자극하는 것인지 알기는 어렵지만, 하필 농경의 풍요를 예축하는 새해맞이 축제에서 연행되었다는 점으로 미루어 볼 때, 그와 같은 성격을 일정하게 내포하였을 가능성을 배제할 수 없다.

한편 놀이의 방식으로 보아 쇠머리대기는 '밀기형'에 속하는 대동놀이면서도 나무로 된 놀잇감을 사용하고 공중에서 승부를 결정한다는 점에서 특징적이다. 쇠머리대기 외에 이런 모습을 보여주는 놀이로는 안동의 차전이 있다. 차전 역시 나무로 만든 동채를 메고 그 위에 탄 대장의 지휘에 따라 싸움을 벌여 승부를 결정한다는 점에서 쇠머리대기와 유사하다.

참고문헌 東國歲時記, 영산쇠머리대기(한양명, 국립문화재연구소, 2003), 영산줄다리기·쇠머리대기(조성국, 소민원, 1978), 영산지방 나무쇠싸움, 줄다리기(장주근·김광언, 민속자료조사 보고서12, 문화공보부 문화재관리국, 1968), 중국문화 중국정신(C.A.S. Williams, 이용찬 외 공역, 대원사, 1992).

필자 한양명(韓陽明)

영산 줄다리기

정의 보름에 경상남도 창녕의 영산면에서 줄을 당겨 승부를 겨루는 편싸움 형식의 대동놀이.

역사 영산의 대보름 축제에서 연행하던 줄다리기는 1930년대에 이르러 전승이 중단되었다가 광복 후(1949년)에 한 차례 옛 모습을 되찾는 듯했으나 6·25 전쟁으로 종언을 고하였다. 그러던 중에 하봉주와 조성국 등 영산의 전통문화에 관심을 기울인 이들의 노력에 힘입어 1963년 제2회 3·1문화제(현재의 삼일민속문화제)에서 재현된 뒤 다시 전승되기 시작하였다. 이후 1969년에 중요무형문화재 제 26호로 지정되었으며, 1986년 중요무형문화재 보존 단체로 인정받은 '영산줄다리기보존회'의 주도 하에 매년 삼일민속문화제의 마지막 날인 3월 3일 오후에 연행되고 있다.

내용 전근대 사회에서 영산의 줄다리기는 영산현의 읍치(현 영산면 소재지)를 중심으로 연행된 '고을형'과 읍외의 각 마을에서 전승한 '마을형'의 두 형태로 전승되었다. 영산 읍치의 줄다리기는 '골목줄'과 '큰줄'로 이루어졌는데, 골목줄은 영산 읍치의 가장 큰 골목인 '한골목'에서 당기는 소규모의 줄다리기로서 이른바 '읍 4리(성내리, 교리, 서리, 동리)'의 청소년들과 주민들이 참여했다. 여기에 비해서 큰 줄은 원칙적으로 옛 영산 고을의 모든 지역 주민들이 참여하는 대규모의 줄다리기로서 줄의 규모가 골목줄에 비할 수 없을 정도로 컸다.

영산 줄다리기는 거주 지역에 따라 동부와 서부로 편을 구성한다. 거주 지역을 가르는 기준은 옛 영산고을의 읍치에 속하는 '읍 4리'를 동부와 서부로 나누는 것으로부터 출발한다. 영산에서는 전통적으로 읍성 내에 있던 영산면 성내리와 교리를 동부로 인식하고, 읍성 밖의 서리와 동리를 서부로 인식해 왔다. 이 가름은 비단 읍 4리에만 국한된 것이 아니라, 옛 영산고을 전체로 확장·적용되었으며, 지금은 창녕 전체로 확대되어 줄다리기에 참여하는 지역민들로 하여금 귀속감을 느끼게 한다.

현재의 편 구성을 살펴보면 동부에는 창녕의 북부에 해당하는 창녕읍·성산면·고암면·대지면·이방면·대합면·유어면이 속하고, 서부에는 창녕의 남부에 해당하는 남지읍·도천면·부곡면·길곡면·계성면·장마면이 속한다. 영산면은 편 구성의 중심이기 때문에 면 단위로 편이 갈리지 않고 리里 단위로 편이 갈린다. 동부에는 성내리·교리·구계리·죽사리가 속하고, 서부에는 동리·서리·작포리·둔암리·월령리가 속한다.

전통사회의 줄다리기를 염두에 두고 영산 줄다리기의 전개과정을 살펴보면 다음과 같다. 매년 정초가 되면 아이들이 손목 정도 굵기의 가는 줄을 메고 골목을 돌아다니면서 줄을 당긴다. 시간이 흐를수록 참여하는 아이들의 나이와 수, 그리고 줄의 규모도 점점 커져서 대보름이 가까워오면 제법 규모 있는 줄이 된다. 이 때쯤이면 동·서부의 어른들도 놀이에 관심을 기울이고 적극적으로 나서서 아이들과 함께 줄을 당기는데, 이처럼 어른들의 참여로 규모가 커진 골목줄을 따로 '중줄'이라고도 했다. 제법 규모 있는 골목줄을 당길 때는, 각 편의 대장을 태운 뒤에 줄을 메고 골목을 돌아다니다가 양편이 마주치면 대장들이 싸움을 벌여 한쪽을 줄 밑으로 떨어뜨림으로써 승부를 결정하는데, 이 놀이를 '이싸움'이라고 한다. 이싸움의 '이'는 한자어인 '螭'로서 교룡 또는 새끼용을 뜻한다. 따라서 이싸움은 곧 '용싸움'이라고 할 수 있다. 현재 골목줄은 3·1민속문화제 기간 중인 3월 1일 오후에 예전처럼 '한골목'에서 당기며, 영산 줄다리기보존회의 지도하에 지역 청소년들이 연행을 담당하고 있다.

한편 해마다 당기는 골목줄과 달리 큰 줄은 여건이 허락하고 지역민이 합의를 하면 당기는 부정기적인 것이었다. 이처럼 부정기적으로 당기던 큰 줄을 당기게 되는 계기 가운데 하나가 골목줄이었다. 골목줄로 분위기가 무르익으면 양편의 유력자가 "올해 큰 줄을 한 번 당겨 보자."라고 상대편에게 제안하고 이 제안이 받아들여지면 본격적으로 큰 줄을 당길 준비를 하게 된다.

큰 줄을 당기기로 결정하면 동부와 서부에서는 각각 덕망 있는 이를 장군으로 추대하고 놀이를 진행하는 동안 축제적 권위를 부여한다. 장군에게는 장군복을 제공하고, 그들의 집 앞에는 장군기를 꽂아 둔다. 또한 장군이 움직이고 곳에는 항상 서낭대와 각종 깃발, 풍물패가 따른다.

줄을 만드는 데 쓰는 짚은 원래 동부와 서부의 각 농가에서 형편에 맞게 내놓은 것을 모아서 썼다. 짚을 모으면 '작수발이'라는 나무 구조물을 만든 다음 줄을 제작하기 시작한다. 영산줄은 수십 개의 가닥줄을 결합한 것으로 가닥줄의 길이와 개수에 따라 줄의 규모가 결정된다. 1930년대까지만 하여도 영산줄은 길이 300*m* 내외의 가닥줄 100여 개가 들어가는 규모였지만 1963년의 재현 이후에는 100*m* 내외의 가닥줄 30개를 쓰다가 지금은 같은 길이의 가닥줄 40여 개 정도를 쓴다. 한편 줄을 완성하기 위해서는 짚과 별도로 수백 타래의 새끼줄과 가마니 여러 장이 필요하다. 새끼줄은 '몸줄'에 지네발처럼 달아서 줄을 당기는 데 사용하는 '젓줄'을 만드는 데 쓰고, 가마니는 '줄머리'를 만들 때 보강재로 사용한다.

하나의 '가닥줄'을 능률적으로 만드는 데는 보통 일곱 사람이 필요하다. 한 사람은 만들어지는 줄을 잡는 '줄잡이'이고, 나머지 세 사람은 줄을 꼬아가는 이들이며, 나머지 셋은 짚을 공급하는 이들이다. 지금도 이처럼 각 마을이 역할을 분담하여 줄을 만드는 전통이 일정하게 지속되고 있지만 점점 줄을 만드는 데 참여할 사람들이 줄어들고 있어서 어려움을 겪고 있다.

가닥줄을 모아 큰 줄을 만드는 날이 되면 각 마을에서는 줄을 만드는 장소로 가닥줄을 가져온다. 이어서 가닥줄을 편 뒤에 새끼줄로 촘촘히 엮는다. 줄을 다 엮으면 소금과 물을 뿌린다. 소금은 부정한 기운을 물리치는 한편 줄의 강도를 높이는 역할을 한다. 소금과 물을 뿌린 다음 줄의 강도를 더 높이기 위해서 줄 밟기를 한다. 각 편의 장군과 풍물패, '줄꾼'이 어우러져 줄 위를 밟고 다니면 마치 다림질을 한 것처럼 줄이 미끈하게 된다.

줄 밟기를 마치면 줄을 만다. 보통 100여 명의 인원이 필요한데 거대한 줄에 달라붙어서 줄을 마는 모습이 장관을 이룬다. 줄을 다 말면 미리 준비해 둔 새끼로 묶은 뒤 줄을 더욱 단단하게 만들기 위해 줄의 중심을 기


줄다리기 고사


줄나가기


줄나가기




서낭대싸움


진잡이놀이


줄다리기


끝줄끊기

영산 줄다리기 | 2015 | 경남 창녕 | 국립민속박물관

준으로 두 편이 나뉘어서 반대 방향으로 줄을 굴린다. 5~6회쯤 반복하면 줄의 중심부는 통나무처럼 단단해지고, 끝부분도 두어 번 더 말면 역시 단단해진다.

줄을 말고 나면 줄의 한쪽 끝을 다른 쪽 끝으로 끌고 가서 나란히 놓는데 이를 "줄 곱친다."고 한다. 이어서 목줄이 될 부분을 정한 다음에 몸줄과 몸줄을 서로 단단히 붙들어 매서 풀리지 않게 하고, 꼬리줄이 될 부분도 새끼줄로 야무지게 맨다. 줄 곱치기가 끝나면 목줄을 만든다. 목줄을 만들고 나면 그 앞부분은 줄머리가 되고 뒷부분은 몸줄이 된다. 암줄의 머리는 나중에 줄을 결합할 때 숫줄의 머리가 들어와야 하므로 숫줄보다 크게 만든다. 젓줄은 몸줄에 달려 있는 작은 줄을 말한다. 다른 지역에서는 이 줄을 '종줄' 또는 '가지줄' 등으로 부르지만 영산에서는 젓줄이라고 부른다. 젓줄은 새끼줄 몇 가닥을 겹친 뒤에 꼬아서 세 가닥을 만들고 이것을 다시 한 번 더 꼬아서 만든다. 젓줄은 원래 줄을 당기는 현장에서 바로 달았지만 요즘은 신속한 진행을 위해 미리 달아 둔다. 젓줄의 길이는 12~13*m* 정도이다. 한편 꼬리줄은 몸줄의 끝부분에 있는 줄로서 보통 예닐곱 개를 만드는데, 길이는 6~7*m* 정도이고 보통 열 사람 정도가 매달릴 수 있도록 한다. 꼬리줄 역시 줄을 당기는 현장에서 만들었지만 지금은 편의상 미리 만들어 놀이판으로 나간다.

줄을 완성하면 굵고 긴 나무 등을 이용하여 줄 머리를 높게 올린 뒤, 여성이 줄을 타넘거나 상대편에서 줄을 훼손하는 것을 방지하기 위해 서낭대와 영기를 세워 두고 줄을 지킨다.

줄을 당기는 시간이 가까워 오면 양 편에서는 줄머리 앞에 고사상을 차리고 줄고사를 지낸다. 그런 다음에 줄을 놀이판으로 옮긴다. 놀이판으로 가는 행렬의 선두에는 각 편을 상징하는 서낭대와 각종 깃발이 서고 풍물패가 뒤를 따르며 작은 영기를 든 주민들이 뒤를 따른다.

놀이 공간은 원래 일제강점기에 만들어진 신작로 또는 연지蓮池 앞의 넓은 들이었는데 나중에 양파를 많이 재배하게 되면서 영산중학교와 영산초등학교로 장소를 옮겼다. 그러다가 1990년에 영산면 소재지 근처에 별도의 놀이마당을 만든 다음부터는 줄곧 이곳에서 줄을 당기고 있다.

놀이마당에 도착하면 양편은 암줄과 숫줄을 결합하기 시작한다. 암줄과 숫줄은 각기 여성과 남성을 표상하는데 두 줄의 결합은 양성이 교합하는 것으로 인식된다. 양편은 듣기에 민망할 정도로 질펀한 성적 언술을 주고받으며 줄을 결합하는데, 서로 자존심을 내세우며 쉽사리 나서지 않기 때문에 수줄의 머리를 암줄의 머리에 끼우고 비녀목을 꽂기까지는 상당한 시간이 걸린다.

줄을 걸고 난 뒤 징을 치면 줄을 당기기 시작한다. 줄 위에 올라탄 양편의 장군들은 연신 칼을 휘두르면서 자기편을 독려하고, 풍물패는 빠른 가락을 연주하며 사기를 북돋운다. 옆에서 팔짱을 끼고 구경하던 사람도 승부가 한창 진행되면 신명이 나서 사람들의 틈새를 비집고 들어가 줄을 당긴다.

이런 과정을 거쳐서 승부가 결정되면 곧바로 줄을 잘라 가려는 사람들의 움직임이 바빠진다. 미리 낫이나 칼을 준비해 온 사람들은 이긴 편의 줄머리나 목줄, 그게 안 되면 몸줄이나 젓줄이라도 끊어 가기 위해서 줄로 몰려든다. 줄을 한 뭉치씩 끊은 사람들은 그 줄을 목에 걸거나 손에 들고 함박웃음을 짓는다. 이렇게 끊어 간 줄을 지붕에 올려 두면 집안에 우환이 생기지 않고, 여자가 달여 먹으면 남자아이를 순산할 수 있으며, 논밭에 넣으면 농사가 잘되고, 소에게 먹이면 소가 탈 없이 잘 자란다는 속신이 전해온다.

특징 및 의의 영산 줄다리기는 쇠머리대기와 함께 전통사회의 새해맞이 축제에서 중심적 연행으로 자리 잡고 있었다. 두 놀이는 싸움의 방식과 성격에서 대조적이다. 쇠머리대기가 건장한 남성들을 위주로 한 놀이인 데 비해 줄다리기는 남녀노소 모두에게 참여의 기회가 보장되는 열린 형식의 대동놀이이다. 또한 쇠머리대기는 서로 나무소[木牛]를 밀어붙여서 승부를 결정하는 데 비해 줄다리기는 줄을 당겨서 승부를 결정한다. 이런 점에서 볼 때, 영산의 새해맞이 축제는, 장대한 쇠머리를 격렬하게 밀어붙임으로써 강렬한 남성성男性性을 보여주는 쇠머리대기와 만물의 어머니인 대지 위에서 모두를 품어 안는 여성성女性性을 간직한 줄다리기의 상보적인 관계를 바탕으로 진행되었다고 할 수 있다.

한편 영산 줄다리기에서 골목줄의 앞놀이로 진행하는 이싸움은 줄을 수신水神이자 농신農神인 용으로

인식하는 용사신앙龍蛇信仰의 맥락에서 이해할 수 있는 것으로서, 이와 같은 형태의 앞놀이와 주술종교적 인식은 쌍줄을 당기는 지역에서 보편적이었던 것으로 파악된다.

참고문헌 영산줄다리기(한양명, 피아, 2005).

필자 한양명(韓陽明)

영천 곳나무싸움

정의 줄다리기의 승부가 결정된 다음, 암줄과 수줄을 결합하는 데 사용한 곳나무를 서로 차지하기 위해 격돌하는 편싸움 형식의 대동놀이.

역사 경상북도 영천과 인근 지역에서 전승된 세시놀이로서 일제강점과 한국전쟁 등을 겪으면서 전승력이 약화되어 1960년대쯤 대부분의 마을에서 전승이 중단되었다. 이런 중에도 영천 북부의 일부 지역에서 곳나무싸움을 전승한 것이 확인되는데, 화남면 대천리, 자양면 성곡리, 임고면 효리, 고경면 상덕리·부리 등지에서는 1970년대까지 곳나무싸움을 전승했고 화북면 오산리에서는 2006년까지 전승했으며, 화북면 공덕리에서는 아직까지도 곳나무싸움을 벌이고 있다.

한편 영천 지역의 무형 유산으로서 곳나무싸움의 가치에 주목하여, 새롭게 전승해 보려는 움직임이 1980년대 이후 전개되었다. 초창기에 이를 주도한 것은 영천 지역의 역사와 전통 문화 연구를 위해 결성된 영천향토사연구회였다. 이들은 곳나무싸움의 특징적 면모에 관심을 갖고 나름대로 조사 작업을 벌여, 영천의 읍치邑治에서 전승한 곳나무싸움을 재현하기 위해 노력을 기울였다. 그 결과 1987년 대구MBC에서 기획 촬영을 하게 되었고 이를 계기로 공식적인 재현이 이루어졌으나, 경비와 인력 문제 등으로 그 뒤 10년 가까이 모습을 감추었다. 그러다가 1996년 영천시민축제에서 다시 곳나무싸움이 재현되었고, 1999년부터는 영천청년연합회가 전승에 가담하면서 일정 기간 동안 청년연합회체육대회를 통해 놀이가 전승되었다. 또한 2001년에는 한국민속예술축제에 참가하면서 놀이의 내용을 더욱 다채롭게 구성하였으며, 2002년에는 곳나무싸움보존회를 결성하여 전승의 조직적 기반을 확보하였다.

내용 영천의 읍치를 비롯하여 읍외邑外의 여러 마을에서는 대보름 명절에 줄다리기와 곳나무싸움을 벌였다. 곳나무싸움은 줄다리기의 승부가 결정된 뒤에 벌이는 놀이로서 줄다리기와 불가분의 관계에 있었다.

영천 지역의 줄다리기는 읍치 지역인 내동과 내서가 겨루는 '닫힌고을형'의 줄다리기, 읍치의 편 구성을 확장해 읍외의 마을들까지 참여하는 '열린고을형'의 줄다리기, 하나의 큰 마을을 중심으로 주변의 여러 마을이 참여해 벌이는 '열린마을형'의 줄다리기, 마을 단위로 벌이는 '닫힌마을형'의 줄다리기 등으로 다양하게 전승되었다. 줄다리기의 편은 거주 공간에 따라서 '동과 서', '남과 북', '상과 하', '양지와 음지' 등으로 나누었는데, 곳나무싸움에서도 이와 같은 편 구성 방식이 유지되었다.

곳나무는 '곳목', '곳방망이(고방망이)', '고' 등으로 다양하게 불렸지만 곳나무(곳목)라고 부르는 게 일반적이었다. 보통 참나무를 이용해 만들었는데, 참나무는 목질이 단단하여 많은 힘을 받는 줄머리를 결합하는 데 적당했다. 곳나무의 크기는 줄의 규모에 따라 다르지만 대개 길이는 1.5*m*, 굵기는 15*cm* 내외였다.

줄다리기가 끝나면 곧바로 곳나무싸움을 시작했다. 수십 명의 장정들이 줄머리 부분으로 몰려들어 서로 곳나무를 가져가기 위해 치열한 몸싸움을 벌였다. 그 기세가 격렬하여 부상자가 나올 때도 있었다. 줄을 당기면서 암줄과 수줄이 단단히 조여져 곳나무를 빼기 어려우면 도끼로 줄머리를 자른 뒤 곳나무를 빼내거나, 암줄과 수줄 머리를 밀고 당겨서 헐거워지면 곳나무를 빼냈다. 이런 과정을 거쳐 어느 한 사람이 곳나무를 들고 달아나기 시작하면 그때부터 추격전이 전개되었다. 자기편이 곳나무를 차지하고 있으면 상대편이 추격하지 못하도록 막았고, 추격하는 사람들은 그 방어선을 돌파하기 위해서 몸싸움을 벌였다. 한편 도망가는 사람은 추격자들의 동태를 살펴가며 어디에 곳나무를 숨길지 고민했다. 대개 잿간이나 마을 근처의 골짜기 등 놀이판에서 멀지 않은 곳에 곳나무를 숨겼는데, 처녀 또는 산모의 방과 경찰지서 등 상대편이 쉽게 접근할 수 없는 곳을 택하는 경우도 있었다. 이처럼 곳나무싸움은 전개 과정이 역동적인 데다 연행 공간이 광범위했기 때문에 승부를 결정짓는 기준도 다양했다.

①상대편이 곳나무를 찾지 못해 승부를 포기할 경우
②정해진 시간까지 곳나무를 숨길 경우
③일정한 장소로 곳나무를 옮길 경우
④상대편이 찾기 힘든 곳으로 곳나무를 옮길 경우
⑤곳나무를 차지한 사람이 자기 집 안으로 들어갈 경우

곳나무싸움의 승부 결정은 대개 ①의 방식을 택했지만, 상대편이 승부를 포기하지 않을 경우 문제가 생겼다. 이에 따라 ①의 방법에 ②의 방법을 병행하는 경우가 많았는데, 곳나무싸움이 벌어진 다음날 동이 틀 무렵까지로 시간을 제한하는 게 보통이었다. ③은 곳나무를 차지한 사람이 미리 정해 둔 집으로 곳나무를 옮기는 경우이다. 대부분 곳나무를 보관하면 득남한다는 속신을 믿고 놀이꾼들에게 미리 부탁해 둔 집이었는데, 상대편도 이 사실을 알고 있으므로 더 이상 쫓지 않았다. 더러는 마을에서 위세가 높은 양반 집으로 곳나무를 갖고 들어가기도 했는데, 이 경우 함부로 들어갈 수 없어서 추격을 포기했다. 이밖에 마을의 경계선 또는 자기편 진영까지 곳나무를 운반하면 승부가 결정되는 경우도 있었다. 한편 ④는 곳나무를 상대편이 찾기 힘든 곳으로 옮기는 경우인데 대개 우물이나 강, 저수지 등에 던져 넣었다. 곳나무싸움·이 벌어지는 대보름 무렵은 아직 추위가 가시지 않아서 물속으로 뛰어들어 곳나무를 찾아내는 게 쉽지 않았다. ⑤는 곳나무를 차지한 사람이 자기 집 안으로 들어간 경우이다. 이렇게 되면 곳나무를 차지하기 위해 추격하던 사람들은 승부를 포기해야 했다. 대개 득남을 간절히 바라는 사람이 곳나무를 집안에 들이는 경우가 많았기 때문이다.

곳나무는 복과 행운을 상징하는 존재이다. 따라서 여러 마을이 참여하는 경우, 곳나무를 빼앗기는 것을 곧 자기 마을의 복을 뺏기는 것으로 인식하는 게 일반적이었다. 그러나 곳나무를 일단 확보한 뒤에는 마을 차원에서 곳나무를 공유하기보다는 곳나무의 효험을 기대하는 특정 가정에 곳나무를 보관하게 마련이었다. 이런 양상은 곳나무에 부여된 속신과 관련이 깊다. 대부분의 마을에서 곳나무를 차지하면 득남을 한다거나 집안에 복이 들어온다는 등의 속신이 통용되었다. 이는 공동체 차원에서 놀이에 참가한 모든 이들이 각자의 풍요와 안녕을 위해 줄을 사용하는 줄다리기와 구별되는 점이다.

특징 및 의의 줄다리기는 한반도의 중남부 지역에 널리 분포했던 축제의 놀이였지만 줄다리기의 도구 가운데 하나인 곳나무를 이용한 놀이를 전승했던 지역은 영천과 그 인근 지역뿐이다. 왜 이 지역에서만 곳나무싸움을 전승했는지 그 까닭을 파악하기는 어렵지만 한 가지 분명한 것은 이 지역의 주민들이 창조적 놀이 정신을 발휘했다는 점이다. 이들은 비교적 놀이의 과정이 단조로운 줄다리기의 한계를 넘어 보다 신명나고 역동적인 뒤놀이인 곳나무싸움을 만들었고, 이 놀이를 본놀이인 줄다리기보다 더 중요한 놀이로 인식했다. 이런 점에서 곳나무싸움은 새로운 놀이의 창조 또는 놀이의 진화 과정을 보여 주는 희귀한 사례로서 놀이사에서 차지하는 의의가 크다.

한편 한국의 대동놀이 가운데 편싸움 형식의 놀이들은 승부 결정 방식에 따라 크게 '당기기형', '밀기형', '밀고당기기형', '먼저 도달하기형' 등 네 가지 유형으로 구분할 수 있는데 곳나무싸움은 현재까지 확인된 바로 유일한 '밀고당기기형'의 놀이이다. 이 놀이는 곳나무를 차지하기 위해 상대편을 밀어붙인다는 점에서 '밀기형'에 가깝지만 다시 그것을 자기편 지역으로 가져와 숨긴다는 점에서 '당기기형'과도 닿아 있다. 따라서 곳나무싸움은 뺏고 뺏기고, 쫓고 쫓기며 숨기고 찾는 역동적인 과정이 반복되는 독특한 형식의 놀이라고 할 수 있다.

참고문헌 영천 곳나무싸움 초복을 위한 축제의 놀(한양명, 민속원, 2011).

필자 한양명(韓陽明)

오목
五目

정의 두 사람이 바둑판에 흑·백의 돌을 서로 번갈아 두면서 다섯 개의 알을 일직선 상에 나란히 먼저 둔 사람이 이기는 놀이.

역사 오목에 관한 가장 오래된 기록은 기원전 2세기의 중국 역사책인 『한서漢書』에 기록되어 있다. 한대漢代의 책에는 오목두기를 '격오格五'라고 표기되어 있다. 하지만 이것을 오목의 시초라고 할 수 없으며 그 기원은 명확하지 않다. 오목은 중국 대륙에서 발생하여 우리나라로 전해졌고, 다시 일본으로 전해진 것으로 추정하고 있다. 우리나라에서 오목에 대한 별도의 기록이 없어 정확한 기원을 찾기는 어렵지만 바둑의 역사와 맥을 같이 한다고 보면 삼국시대 이전부터 행해졌을 것으로 생각할 수 있다. 오목이 가장 성행하고 대국 규칙이나 경기 방법이 잘 갖추어진 나라는 일본이다. 오목은 일본의 나라시대[奈良時代]에 중국으로부터 들어온 것으로 추정하며, 가장 오래된 기록은 689년의 것이다. 그리고 가장 오래된 오목책은 1856년에 편찬된 『오석정적집五石定蹟集』이 현존하고 있다. 일본의 오목은 한국의 오목과 같이 바둑의 여기餘技로서 시작된 것 같으며, 18세기 말 무렵에 확립된 것으로 전한다. 일본에서는 오목을 '렌주連珠'라고 하는데, 렌주라는 이름이 붙여진 것은 1899년 무렵으로서, 이전에는 '렌주聯珠'라고 했다. 일본 렌주의 놀이 규칙은 몇 가지 변천을 거쳐 현재와 같은 방식으로 통일되어 경기화되었다.

내용 오목이라는 말은 '말을 다섯 개 나란히 놓는다.'라는 뜻이며, 중국에서는 '거우', 일본에서는 '렌주'라고 한다. 오목은 바둑과 같이 흑백의 돌로 바둑판 선상에 세로나 가로 또는 대각선 가운데 어느 쪽으로든 다섯 개를 먼저 일렬로 나란히 놓는 사람이 이기는 놀이이다. 오목판은 일반적으로 가로세로 19칸 크기의 바둑판을 사용하기도 하지만 정식 경기 종목으로 채택된 오늘날은 보통 가로세로 15칸 크기의 판을 이용한다. 또한 장기판에서 장기알을 가지고 두기도 한다. 그런데 이러한 판이나 흑백의 돌이 없을 경우에는 종이에 연필로 가로세로의 칸을 일정 정도 그리고 거기에 연필로 특정 기호를 표시해 가면서 두기도 한다. 오목은 바둑처럼 흑백의 돌을 둔 뒤 잡혀 나오거나 장기처럼 여러 갈래의 길로 움직이는 경우가 없으므로 종이와 연필을 이용하여 간단하게 놀이를 진행할 수도 있다.

놀이는 두 명이 서로 각기 흰색과 검은색 바둑돌을 가지고 겨루는 방식으로 진행된다. 일반적으로 하수라고 여겨지는 사람이 검은색 돌을 들고 먼저 두고 고수는 흰색 돌로 나중에 둔다. 돌은 바둑과 같은 방법으로 번갈아 가며 선의 교차점 위에 놓는데, 이때 한 번 내려놓은 돌은 물릴 수 없으며 선을 건너뛸 수도 없다. 오목을 둘 때 공격하는 사람이 연이어 세 개나 네 개의 돌을 놓게 되는 경우에는 상대편에게 '3' 또는 '4'가 되었다고 미리 알려주어 적절히 수비할 수 있도록 한다. 오목판에 놓는 돌의 숫자와 놀이의 경과 시간은 특별히 제한을 두지 않는다. 승부의 결정은 먼저 오목 돌 다섯 개를 가로나 세로, 대각선 중 어느 한 방향으로 연이어 놓은 사람이 이기게 된다.

특징 및 의의 오목은 바둑에 비해 배우기 쉽고 놀이 시간도 비교적 짧아 여가 선용을 위한 놀이로 적당하다. 또한 오목판이 없을 경우 빈 종이에 자를 이용해 네모 칸의 줄을 긋고 연필로 점을 찍어 놀 수 있어서 시간과 장소에 구애되지 않고 충분히 오목의 재미를 느낄 수 있다. 그렇기 때문에 남녀노소 누구나 할 수 있으며, 오늘날까지도 전해지는 상당히 대중적인 놀이이다. 그리고 바둑을 배우기 전에 바둑에 익숙해지기 위해 간단히 놀기도 한다. 오목은 예로부터 지능 발달과 판단력을 향상시키는 데 도움을 주는 놀이로서 바둑과 장기, 고누와 함께 즐겨 두던 놀이이다. 또한 현실의 다양한 노동에 지친 생활인들에게 잠시나마 활력을 주고 긴장을 풀어주는 효과가 있으므로, 여기餘技로서의 즉흥성과 유용성이 큰 놀이라 할 수 있다.

참고문헌 오목(김남훈, 법문사, 1997), 오목의 세계(김종수, 더키친, 2015), 한국민족문화대백과사전(encykorea.aks.ac.kr).

필자 남성진(南聖辰)

오주연문장전산고
五洲衍文長箋散稿

정의 19세기 이규경이 쓴 방대한 백과사전으로, 조선 후기 놀이 연구에 중요한 서적.

내용 『오주연문장전산고五洲衍文長箋散稿』는 19세기의 학자 이규경李圭景(1788~1863)이 쓴 백과사전 형식의 책이다. 모두 60권 60책에 총 1417 항목에 이르는 방대한 내용으로 역사, 예술(문학, 음악), 생활사, 종교(불교, 도교, 풍수, 역학), 생업(농업, 어업, 상업), 자연과학(천문, 생물, 의학) 등에 두루 걸쳐 있다. 모든 항목을 변증설辨證說로 처리해 고증학적인 방법으로 자신의 학문적 입장을 밝히고 있다.

생활사에 관한 내용은 주로 역대 물산과 사회 풍속·음악 등에 관한 내용으로, 여기에 당시 기층 집단의 놀이와 일상생활에 대한 내용이 포함되어 있다. 또한 종교에서는 대체로 성리학을 우위에 두면서 불교와 도교의 장점을 취하려고 했다.

이규경은 정조대에 규장각 검서관으로 문명을 떨친 이덕무李德懋의 손자이자, 역시 규장각 검서관이었던 이광규李光葵의 아들로서 집안의 학통은 이 책의 저술에 큰 영향을 주었다. 이규경이 충주·서천 등 충청도 일대의 농촌에서 생활한 경험이 이 책에 반영되어, 각 지역에서 오랜 기간에 걸쳐 기록한 글들을 모아 엮은 것으로 판단된다. 특히 그는 서문에서 다양한 학문과 사상을 포괄하려는 태도를 보여주고 있다.

『오주연문장전산고』는 조선시대 백과사전을 대표하는 책으로 매우 세밀하게 기술되어 있어, 전통문화를 이해하는 데에 큰 도움을 주고 있다. 특히 역사학, 국문학, 자연과학, 예술, 의학 등의 다양한 분야의 학문 연구에도 큰 기여를 했다. 그리고 기존에 타율적 근대화와 관련해 폄하된 19세기 학자들의 학문적 능력을 새롭게 조명했다는 점에 의미가 크다. 다만 항목의 내용이 다소 체계 없이 산만해서 쉽게 내용을 파악할 수 없다는 한계가 있다.

『오주연문장전산고』에는 놀이에 대한 변증설도 나온다. 주로 윷, 줄다리기(충주), 바둑, 종경도놀이, 투전 關錢, 鬪牋, 골패骨牌 등에 관한 내용이 다양한 기존 논의와 중국 관련 문헌 등을 토대로 체계적으로 언급되고 있다.

이규경은 이 책에서 윷에 대해 '심익운도 사희경四戲經을 지었으므로 김문표의 사도설을 확인한 수 있다. 윷가락을 도, 개, 걸, 윷, 모라 부른다. 정월 초하룻날 아낙네들이 던져서 길흉을 점쳤다. 세 번 던진 뒤 주역의 64괘를 본 받아 점사를 붙였다. 혹 이것도 문표가 지었던가?'라고 언급했다. 심익운의 『사희경』은 전하지 않지만, 이 기록을 통해 이미 윷점이 당시에 성행되었고, 이를 64괘로 풀었던 것을 알 수 있다. 그리고 윷에 대해 이규경은 윷놀이와 저포樗蒲가 유사하지만 서로 다른 것이라고 주장한다. 이것은 육당 최남선의 『조선상식문답』, 신원봉의 『윷경』, 성병희의 글에서도 유사하게 나타난다. 저포는 원래 중국의 상商·은殷·주周나라 때부터 유래하지만, 노자가 서융西戎에서 배워왔다고도 말하고 있다. 호족은 기원전 5~4세기에 저포로 점을 쳤으며, 이에 빠져 재산을 날리고 패가망신을 했다는 기록도 나온다.

투전은 남성의 놀이 중에 노름의 성격이 강한 놀이로, 실내에서 각종 그림이 그려진 종이 투전목을 가지고 노는 방식이다. 투전은 원래 중국 원元나라에





오주연문장전산고 | 서울대학교 규장각

서 형성되어, 17세기에 우리나라에 유입된 것으로 알려져 있다. 『오주연문장전산고』는 투전이나 골패처럼 노름성이 강한 놀이에 대해 자세히 언급하고 있다. 따라서 당시 이런 놀이가 널리 퍼졌음을 알 수 있다. 이규경은 그 연원과 놀이 방법에 대해 관심을 가졌다. 『오주연문장전산고』를 보면 투전에 대해 17세기의 역관 장현張炫이 명나라에서 투전을 배워 보급시켰는데 당시 팔목八目 80장의 '수투전數鬪牋'과 60장의 '두타頭打'가 있었다고 기록하고 있다. 이것은 후에 40장 투전으로 단순화 되었다. 투전은 19세기에 화투가 들어오기 전에 이 땅의 도박 중에서 대표적인 놀이였다.

한편 골패는 중국 북송 말기에 생겨났으며, 고려 때에 들어온 것으로 추정되며, 조선시대에 관련 기록이 나타난다. 『조선왕조실록朝鮮王朝實錄』에는 18세기 초 숙종 때에 무예별감 박팽년이 숙부 집에서 골패 도박을 해서 조정에서 문제가 되었다고 기록하고 있다. 이 놀이가 조선 후기에 노름의 성격이 강했음을 알 수 있다. 이규경의 『오주연문장전산고』에는 골패에서 소골小骨과 미골尾骨이라는 명칭이 보이며, 다산 정약용은 『목민심서牧民心書』에 투전과 골패를 합하여 마조강패馬弔江牌라 하였다. 골패는 투전과 더불어 노름의 성격이 강한 놀이인데, 골패는 값이 비싸고 놀이 방법이 복잡하여 대중화되지는 못했다.

한편 이 책에는 공기놀이에 대한 언급도 있다. 한글 '공기拱碁'로 직접 표기하면서 이에 대해 '어린이들이 둥근 돌을 가지고 노는 놀이를 공기라고 한다. 둥근 돌을 공중에 던져 손바닥으로 받고, 받은 것을 솥의 다리 형태로 만드는 것을 솥발공기鼎足拱碁라고 한다.'라고 소개하고 있다.

종경도놀이는 희구변증설戱具辨證說에 소개하고 있는데, 이규경은 승경도陞卿圖와 종정도從政圖가 놀이 방법은 거의 비슷하나 주사위에 재才와 덕德의 글자가 차이가 있다고 말한다.

바둑에 대해 위기변증설圍碁辨證說에서는 다소 비판적인 시각에서 언급하고 있으며, 줄다리기에 대해 충주에서 정월대보름 줄을 당기면서 한 해 풍흉을 점쳤다고 언급하고 있다.

이규경의 『오주연문장전산고』는 다른 문헌에 비해 놀이에 대해 많이 언급하고 있지는 않지만, 변증설이란 독특한 방식으로 체계적으로 접근하고 있다는 점에서 주목된다.

특징 및 의의 『오주연문장전산고』는 이규경의 백과사전식 저서이지만 1,417항목에 이르는 내용이 모두 변증설이란 방식에 의해 고증학적인 방법을 사용해 논리적이고 체계적으로 접근하고 있다는 데에 큰 의미가 있다. 이런 점에서 기존에 다른 문헌이 놀이에 관해 단편적으로 언급한 것과 달리 이 책은 연원, 역사, 놀이 방법, 영향 관계와 비교 등으로 다양하게 이루어져 있다.

참고문헌 牧民心書, 五洲衍文長箋散稿, 朝鮮王朝實錄, 동아시아의 놀이(김광언, 민속원, 2004), 윷놀이의 비교민속학적 고찰(성병희, 한국민속학23, 한국민속학회, 1990), 이규경과 그의 박물관(전상운, 성신여자대학교논문집4·5, 성신여자대학교, 1972), 한국민속놀이의 연구(최상수, 성문각, 1985).

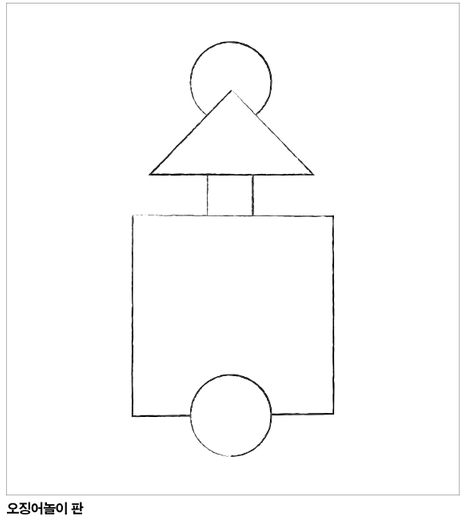
필자 정형호(鄭亨鎬)

오징어놀이

정의 평평한 땅에 오징어 모양의 놀이판을 그린 다음, 공격과 수비 두 편으로 나누어 겨루는 놀이.

내용 오징어놀이는 놀이판의 그림이 오징어와 닮았다 하여 붙여진 이름이다. 지역에 따라서는 '오징어 가이상' 또는 '오징어 따까리'라고 하는데 놀이 그림 안에 동그라미와 세모, 네모가 모두 그려져 있는 점이 특징이다. 주로 넓고 평평한 땅에서 남자아이들이 많이 하던 놀이다. 보통 8~10명 정도가 적당하나 인원이 많으면 놀이판을 크게 그려 20명까지도 가능하다. 공격하는 편은 유리하고 수비하는 편은 불리한 구조로 되어 있고, 땅에 그린 형태는 조금씩 다르지만 방법은 비슷하다. 기본 놀이판의 모양은 아래와 같으며 이를 기준으로 놀이 방법을 설명하면 다음과 같다.

먼저 두 편으로 나누고 다시 가위바위보로 공격과 수비를 정한다. 공격하는 편은 그림의 제일 위쪽에 있는 집에, 수비하는 편은 오징어의 몸통에 각각 들어간다. 공격 편은 깨금발로 집을 나와 중간에 있는 좁은 강



오징어놀이 판

을 건너면 양발로 다닐 수 있다. 양발이 되면 편하게 다닐 수 있을 뿐 아니라 수비 편과 겨룰 때도 유리하다. 따라서 수비는 강을 잘 지키면서 공격하는 사람들이 넘지 못하도록 방어해야 한다. 다음과 같은 경우 죽는다. 죽으면 놀이판 밖으로 나가 놀이가 끝날 때까지 기다려야 한다.

①금을 밟은 경우
②깨금발 상태에서 다른 발이 땅에 닿은 경우
③두 발인 경우 넘어져 손이 땅에 닿는 경우
④금을 사이에 두고 상대 영역으로 끌려 들어오거나 끌려 나가는 경우

공격자의 입장에서 놀이에서 이기기 가장 좋은 방법은 자기 집에서 나와 깨금발을 하고 강을 건너 양발로 다닐 수 있는 자격을 얻은 후, 아래쪽 문으로 들어가 만세통을 찍는 것이다. 수비편은 오징어의 몸통 안에서는 양발로 다닐 수 있지만 몸통의 바깥으로 나갈 때는 깨금발을 하여야 하며, 공격과 달리 밖에서 두 발이 될 수는 없다. 공격 편이 수비 편을 모두 실격시키거나, 공격 편 중 한 사람이라도 만세통을 밟으면 공격 편이 이긴다. 그러면 계속 공격한다. 그러나 수비 편이 공격 편 모두를 실격시키면 수비 편이 이겨 다음 판에는 공격을 하게 된다. 새로운 판이 시작될 때는 놀이 과정에서 죽었던 사람이 다시 살아난다.

특징 및 의의 오징어놀이 놀이판의 초기 형태는 지금 전해지고 있는 모양과 달랐다. 보통 원이나 사각형의 놀이판이 많은데 사각형과 원의 형태만이 아니라 삼각형까지 있는 것으로 보았을 때 다양한 여러 형태의 놀이판을 가지고 놀다가 시간을 거쳐 오늘날의 모습으로 정착되었다고 할 수 있다. 밀고 당기고 부딪치는 등 전반적으로 과격한 양상을 보이지만 집단 간의 경쟁을 통해서 느끼는 재미는 다른 놀이에서 얻기 힘들기에 지금까지 전해져 온 것이다. 내가 위기에 몰렸을 때 우리 편이 와서 도와주고, 마찬가지로 자기 편 아이가 위험에 처했을 때 가서 도와주고 구해 주는 과정에서 서로의 존재를 확인하게 된다.

이 놀이를 부르는 가장 보편적인 명칭이 '오징어 가이상'인데, 땅에 놀이판을 그려 놓고 겨루는 놀이로 '십자 가이생', '팔자 가이생' 등과 같이 뒷부분에 '가이상', '가생'이란 말이 붙는 놀이가 많다. 가생은 일본말로 '가이상(かいせん)'으로 싸움이 시작되었다는 '개전開戰'을 뜻한다. 일제강점기에 놀이 이름이 되었다가 청산하지 못했는데 지금은 어느 정도 극복되었다.

참고문헌 금산의 민속놀이(강성복, 금산문화원, 1994), 서산민속지-하(경희대학교 민속학연구소·서산문화원, 1987), 아이들 민속놀이 100가지(김종만, 우리교육, 1993), 전래놀이 101가지(이상호, 사계절, 1999).

필자 이상호(李相昊)

울산 마두희

蔚山 馬頭戱

정의 대보름 무렵에 줄을 당겨 승부를 겨루는 편싸움 형식의 대동놀이.

내용 대동놀이에 대한 기록은 매우 단편적이거나 아예 남아 있지 않은 경우가 대부분이다. 그러나 마두희의 경우에는 사정이 달라서 『학성지鶴城誌』(1749), 『여지도서輿地圖書』 경상도보유慶尙道補遺 편 속의 『울산부읍

지蔚山府邑誌』(1557~1765), 『경상도읍지慶尙道邑誌』 속의 『울산부읍지』(1832), 『영남읍지嶺南邑誌』 속의 『울산부읍지』(1895), 『학성잡기鶴城雜記』(1902) 등 여러 읍지에 지속적으로 소개되었다. 이 가운데 『학성지』 풍속조에 실린 마두희를 살펴보면 다음과 같다.

> 당唐의 발하희拔河戱와 같은 종류이다. 매년 단오端午에 병영과 부府의 거주민들에게 칡으로 꼰 줄을 많이 만들게 한다. 그날에 이르러 종루 앞길에 모이도록 하여 동편과 서편으로 나누도록 명령하면, 같은 편 사람들이 각자 꼰 줄을 합하여 줄을 만들고 줄머리는 빗장의 결쇠 모양을 만들어서 합환교결合歡交結하도록 한다. 또 두 사람에게 남자와 여자의 옷을 입도록 하여 남자는 동쪽, 여자는 서쪽 줄머리에 세운다. 양편 사람들이 줄을 메고 서로 어르다가 잽싸게 서로 결합하면, 남자와 여자가 각기 땅에 내려서서 북을 치고 함성을 지르며 무리를 독려하여 서로 끌어당기도록 한다.
>
> 동쪽 사람이 흔들어서 서쪽 사람이 지탱하게 되면 서쪽 편이 이기고, 서쪽 사람이 흔들어서 동쪽 사람이 지탱하게 되면 동쪽이 이긴다. 또 양편 사람들에게 씨름을 해서 승부를 가리도록 한 다음에 칡줄을 태화나루의 사공에게 내주어서 배를 매는 말뚝으로 사용하게 한다. 대개 마두馬頭라는 것은 옛날부터 일컫기를, 동대산東大山의 한 줄기가 남쪽 바다 속으로 달리니 그 모양이 말머리와 같은데 원래 서쪽을 돌아보지 않으므로 고을 사람들이 그 흘러감을 싫어하여 줄로 그것을 끌어당김으로써 놀이를 삼았다고 한다. 이런 까닭에 서쪽 편이 이기면 풍년이 들고, 동쪽 편이 이기면 흉년이 든다고 한다.

이 기록을 바탕 삼아 마두희의 면모를 살펴보자. 먼저 대동놀이의 기원에 관한 담론은 대개 그 놀이의 전승을 합리화하는 기제로서, 토착적 해석의 소산으로 볼 수 있다. 풍수지리의 비보압승裨補壓勝과 연관된 기원담론도 같은 맥락에서 이해되어야 한다. 마두희의 경우, "동대산의 한 줄기가 남쪽 바다 속으로 달리니 그 모양이 말머리와 같은데, 원래 서쪽을 돌아보지 않으므로 고을 사람들이 그 흘러감을 싫어하여 줄로 그것을 끌어당김으로써 놀이로 삼았다."라고 한다. 마두희를 풍수지리적 형국론에 근거한 비보 행위로 인식하였음을 알 수 있다.

일반적으로 줄은 짚으로 만들지만 기존의 조사 자료와 문헌들을 살펴보면 칡과 삼, 굴피, 새, 대나무 등의 다양한 재료들이 줄을 만드는 데 사용되었음을 확인할 수 있다. 마두희의 경우, 19세기 전반까지는 칡줄을 사용했지만 후반부터는 짚으로 줄을 만들었음이 『울산부읍지』(1895) 등 여러 읍지에 나타난다. 이 무렵에 일어난 또 하나의 변화는 줄을 당기는 시기가 단오에서 대보름으로 바뀌었다는 것이다. 왜 이런 변화가 나타난 것인지 구체적으로 알 수는 없다. 그러나 비교적 수도재배水稻栽培가 일반화한 19세기 중반 이후, 단오를 전후한 시기가 써레질과 모심기, 밭작물의 수확 등으로 줄을 당기기 어려운 농번기가 된 점 그리고 수도재배가 일반화한 결과 줄을 꼬기에 적합한 양질의 짚을 확보할 수 있게 된 점 등과 무관하지 않을 것으로 짐작된다.

한편 줄다리기의 연행 공간은 줄의 규모와 지리적 여건에 따라서 결정되게 마련이다. 내륙 지역에서는 일반적으로 넓은 논밭이나 큰길에서 줄을 당기고, 소규모일 경우에는 골목에서 줄을 당기곤 했다. 마두희의 경우, 연행 공간은 관아의 문루門樓였던 종루 앞이었는데, 이 길은 울산 고을에서 가장 큰 길이었다.

마두희의 편 구성 방식은 거주 지역에 따라서 동서로 편을 가르는 것이었고, 동서 양편은 각기 남성과 여성을 상징하였다. 줄의 형태는 암줄과 수줄이 따로 있는 쌍줄이었으며, 각 편의 줄머리에는 각각 남복과 여복을 입은 사람을 태웠다. 18세기까지는 이 정도로 양편의 성별을 표상했지만 20세기 초의 자료를 보면, 동편은 남자 옷을 입고 서편은 여자 옷을 입게 하여(『학성잡기鶴城雜記』 풍속) 시간이 흐를수록 양편이 보다 더 분명하게 성性을 표상하는 방향으로 나아갔음을 알 수 있다.

줄머리에 남녀복을 입은 사람을 태우고 서로 어르다가 암수줄을 결합하고 나면, 줄머리에 타고 있던 남녀가 땅으로 내려온 뒤에 줄을 당기기 시작했다. 이때 줄머리에서 내려온 두 사람은 각기 북을 치고 함성을 지르면서 자기편을 독려해 서로 끌어당기도록 함으로써 각 편의 패장 역할을 수행했다. 이런 과정을 거쳐서 마침내 어느 한 쪽이 줄을 많이 끌어와서 상대편이 포기하면 승부가 결정됐다. 줄다리기의 승부가 결정되면 다시 씨름으로 승부를 가리는 과정이 존재했다. 씨름이 일종의 뒤놀이로 자리 잡고 있었던 셈이다.

한편 마두희는 암줄인 서편의 승리가 곧 풍년을 보장한다는 점세占歲 방식을 채택하고 있다. 이런 양상은 대부분의 줄다리기에서 나타나는 것인데, 마두희가 특히 주목되는 것은 19세기 전반까지 단오에 줄을 당겼음에도 불구하고 연초에 하게 마련인 점세 행위가 나타난다는 점 그리고 서편의 승리가, 풍수지리적 비보행위로서 마두희의 의미망과 연계된다는 점이다.

이와 같은 마두희가 1920년대에도 비교적 활발하게 전승되었음이 당시의 신문 기사를 통해서 확인된다.

> 울산읍내에서 舊陰 정월 15~16 양일간 삭전대회를 개최한다 함은 기보한 바어니와 동서 양편의 편장과 위원들의 극력 활동으로 공전의 큰'줄'을 만들어 장사진을 버렷는 바 소문이 廣布되여 3,40리 외에서 출전과 구경코저 참집한 자도 다多하야 수만의 군중이 회집하얏는데 兩陣의 旗鼓와 會衆의 함성은 전시가를 聳動케 하얏는데 初日은 동편이 得勝한 후일 서편이 勝捷하얏다 하며 각종 여흥과 농악으로 파진락을 奏하얏다더라.(蔚山)
> -조선일보, 1926년 3월 4일자 기사

> '正初의 民衆娛樂' 蔚山索戰
> 例年과가티 蔚山邑內에서는 舊正月十五,十六二日間索戰大會를 開催하기로 하야 目下東西兩軍은 各自必勝을 期하는 各般의 準備에 忙殺中이라는데 今年은 特히 大大的으로 晝間부터 始戰하야 一般觀光의 便宜를 與하리라더라.(蔚山)
> -동아일보, 1929년 2월 23일자 기사

이들 기사를 통해 마두희가 이틀에 걸쳐서 삼판양승제로 열렸으며, 삼사십 리나 떨어진 지역에서 줄을 당기거나 구경하기 위해서 찾아올 정도로 성대한 규모였음을 알 수 있다. 또한 "今年은 特히 大大的으로 晝間부터 始戰하야"라는 대목에서 1929년 전까지는 야간에 마두희를 시작했음을 알 수 있고, "동편이 得勝한 후일 서편이 勝捷하엿다 하며 각종 여흥과 농악으로 파진락을 奏하얏다더라."라는 대목에서 줄다리기가 끝난 뒤 농악을 바탕으로 한 뒤풀이판이 펼쳐졌음을 알 수 있다.

1930년대 이후 마두희의 전승력은 약화되어, 고을 단위의 줄은 광복될 때까지 두 번 더 당기는 데 그쳤다. 광복 이후인 1946년부터 1948년까지 다시 고을 단위의 줄을 당겼지만 사회적 혼란과 6·25전쟁 등으로 전승이 중단되었다. 그 뒤 1980년대에 이르러 울산을 상징하는 전통놀이로서 마두희에 대한 관심이 커져, 재현을 위한 노력이 시작되었다. 이런 노력의 결과 마두희는 2013년부터 울산광역시 중구에서 해마다 열리는 마두희축제의 중심적 연행으로 자리 잡고 새로운 전승의 길로 접어들게 되었다.

특징 및 의의 마두희의 지역성은 연행 시기가 19세기 전반까지 단오였다가 그 뒤 대보름으로 바뀐 점, 줄의 재료가 칡에서 짚으로 변한 점, 가장한 남녀를 줄 위에 올려 태워 줄을 어른 뒤 이들이 놀이 진행 과정에서 패장 노릇을 하게 한 점, 씨름을 뒤놀이로 배치한 점, 놀이의 결과에 따른 점세의 배경으로 풍수지리적 비보신앙이 자리 잡은 점 등을 통해서 드러난다. 이와 같은 면모는 한국 줄다리기의 역사적 전개과정과 다양성을 파악하는 데 긴요한 것이라고 할 수 있다.

참고문헌 慶尙道邑誌, 輿地圖書, 嶺南邑誌, 鶴城雜記, 鶴城誌 동아일보, 조선일보, 국역 학성지(성범중 역, 울산남구문화원 부설 향토사연구소, 2010), 울산 마두희의 전승양상과 지역성(한양명, 비교민속학54, 비교민속학회, 2014), 울산의 민속 – 매귀악과 마두희(이유수, 울산문화원, 1997).

필자 한양명(韓陽明)

울산 매귀악
蔚山 煤鬼樂

정의 울산 지역에서 섣달부터 정월대보름까지 풍물을 바탕으로 전개된 벽사 의례이자 새해맞이 축제.

내용 울산의 매귀악은 세말연초에 벌이던 민간 나례의 일종이다. 1749년(영조 25)에 권상일權相一(1679~1759)이 편찬한 울산의 지방지인 『학성지鶴城誌』에는 매귀악에 관한 내용이 비교적 충실하게 담겨 있다. 이

책의 기록과 후대의 지방지를 참고하여 울산 매귀악의 절차와 내용을 살펴보면 다음과 같다.

① 매년 섣달에 마을 내의 한 사람에게 그 일을 맡겨서 종이기〔紙旗〕를 만들게 하여 뜰 가운데에 세우고, 젊은 놀이패로 하여금 각기 징과 북을 가지고 달 밝은 밤에 그 아래에 둘러서서 그 악樂을 익히니 언시諺詩에서 말하는 '매귀습'이라는 것이다. 每歲季冬似洞中一人使掌其務作紙旗竪于庭中年少遊戲之徒各持錚鼓好以月夜周環其下習肄其樂諺詩謂煤鬼習者此也

일반적으로 지기紙旗는 제액초복除厄招福을 위해 임시로 만들었다가 대보름에 태워 버림으로써 주술종교적 의도를 충족하는 일회용 기로 알려져 있다. 그러나 매귀악의 경우는 사정이 다르다. 미리 만들어 두었다가 섣달 보름에 뜰 가운데 세운 뒤, 젊은이들이 그 아래서 악기를 연주할 뿐만 아니라 뒤에 살펴보겠지만 대지기大紙旗의 경우 서낭제를 마친 당일 낮에 벌이는 대동놀음에서 그 아래에 주민들을 거느리는 신간神竿(서낭대)으로서 자리한다.

종이 깃발을 매단 깃대를 서낭대로 보면 섣달 보름 무렵에 벌인 이 행사는 곧 서낭대에 신을 내려 영신하는 과정으로서 지기를 세우고 그 주변에서 젊은이들이 원진을 꾸려 풍물을 치는 것은 영신의 핵심적인 절차로 볼 수 있을 것이다. 한편 하필 젊은이들로 하여금 영신을 담당하도록 한 것은 아무래도 주술종교적인 인식상 생산의 계절을 상징하는 청년들이 나이 든 이들에 비해서 왕성한 생산력을 갖고 있다는 점에 근거한 것으로 보인다.

② 대보름이 되면 또 큰 종이기〔大紙旗〕를 마을 가운데에 세우고 각기 술과 음식을 갖추어 깃발 아래 모여서 먹고 마시는데, 사람들이 오채화五綵花를 꽂고 빼어난 온갖 놀이를 갖추어 펼친다. 至正月十五日又竪大紙旗於村中各具酒食會飮旗下人揷五綵花勝百戲具陳

이 대목은 아마도 대보름 자시子時에 거행되었을 서낭제가 끝난 뒤에 마을의 주민들이 모여 제사음식을 음복하고 각자가 집에서 준비해온 음식들을 나누어 먹으면서 함께 즐기는 대동놀음의 장을 묘사한 것으로 보인다. 여기서 오색 꽃을 꽂고 온갖 놀이[百戲]를 펼쳤다고 한 대목이 주목되는데, 놀이의 내용은 뒤에 펼쳐질 지신밟기를 통해 짐작할 수 있다. 지신밟기가 풍물 연주를 바탕으로 전개된다는 점을 감안할 때 온갖 놀이는 곧 풍물을 매개로 한 것으로서, 소박한 판굿을 포함하는 치배들의 놀음과 주민들의 다양한 재주가 어우러지는 장으로 봐야 할 것이다.

달리 주목되는 것은 이 행사에 섣달 보름에 등장한 지기와는 다른 지기가 등장한다는 점이다. 이 기는 그냥 '지기'가 아니라 '대지기大紙旗', 즉 큰 지기이고 앞의 지기처럼 '정중庭中'에 세운 게 아니라 '촌중村中', 즉 마을의 가운데에 세웠다. 그렇다면 이때 소기와 대기는 어떤 관계에 있는 걸까? 경상북도 안동 하회의 사례가 주목된다. 하회에서는 섣달그믐 무렵에 서낭당으로 가서 작은 서낭대인 내림대에 신을 강신한 다음, 강신이 확인되면 내림대에 달려 있던 당방울을 큰 서낭대에 옮겨 달아 신의 좌정처가 이동했음을 표시한다. 그런 다음에 마을로 내려와서 본격적인 별신굿을 펼친다. 이와 같은 구도 속에서 보면 매귀악에서도 소기에 내린 신을 서낭당에 모시고 서낭제를 지낸 뒤에, 서낭제가 끝나면 대기에 서낭신을 옮겨 모시고 대동놀음과 지신밟기를 했다고 볼 수 있다. 이와 관련해서 비록 후기의 자료이지만 『학성잡기鶴城雜記』에 실린 매귀유埋鬼遊의 내용이 주목된다.

해마다 대보름에 마을 사람들이 큰 장대로 기를 만들어 오색으로 깃대를 꾸민 뒤에 서로 어울려 북을 쳐서 집의 액귀를 쫓아내고 다투어 복을 비니, 이를 매귀유埋鬼遊라고 한다. 대개 나례의 유풍인, 재액을 없애려는 의식이다. 埋鬼遊 每年 正月十五日 閭里之人 以大竿取以建旗 又五色綵結竿 相與擊鼓 逐家爭禱 謂之埋鬼遊 盖儺禮遺風除祓之儀

이 자료에 따르면 지신밟기를 할 때 오색의 실을 묶은 큰 기를 앞세우고 지신을 밟는데, 가정에서 다투어 빌었다고 한다. 이때 가정에서 비는 대상은 당연히 공동체의 신인 서낭신이고, 큰 기는 서낭신의 좌정처이자 서낭신의 현신으로서 인식되었을 것이다. 이런 맥락에서 비록 앞선 시기의 것일지라도 문화의 지속성을 감안할 때, 『학성지』에 등장하는 대기 역시 서낭신이 좌정한 서낭기로 보는 게 옳을 것이다.

이렇게 볼 때 대보름 낮에 서낭기 아래서 펼쳐진 행사는 단순히 촌민들만 즐기는 음복이거나 대동놀음이 아니라 신인동락神人同樂의 현장으로서, 이미 서낭제를 통해 촌민과 종교적 의사소통을 원만하게 이룬 신에게 다시 바쳐지는 놀이적 증여로서 오신娛神의 과정으로 봐야 할 것이다.

③ 또 기두탈을 쓰고 놀이를 하면서 마을의 길을 누비고 다니다가 집의 뜰을 어지럽게 밟으니 그것을 지신밟기라고 한다. 又以魑頭假面作戲押行里閭亂踏家庭謂之踏地神

이 대목은 지신밟기의 과정을 기술하고 있다. 지신밟기는 촌민들이 정성껏 준비한 제물을 흠향한 신을 모시고 벌인 대동놀음에 이어서 벌어졌다. 대동놀음을 통해서 한껏 고양된 신인神人 관계를 바탕으로 공동체에 내려진 신의 복덕을 각 가정으로 분배하는 한편, 신의 권위를 앞세워 잡귀잡신으로 표상되는 재액災厄을 물리치기 위해 벌이는 행사가 곧 지신밟기였다. 한편 지신밟기에 기두탈魑頭假面이 등장하는 것은 특징적이다. 기두탈은 방상시탈과 마찬가지로 축역의 기능을 담당하는 이목二目의 탈이다. 따라서 기두탈을 썼다고 한 것은 매귀악의 지신밟기에 사용한 탈이 실제로 기두탈이었거나 아니면 그와 유사한 귀용면鬼容面이기 때문이었을 것이다.

④ 오후 서너 시 무렵에 각기 사목을 지고 와서 사방으로 통하는 거리에 펴서 모아 둔다. 지기와 함께 사목을 태우면서 상말로 가사呵辭를 지어 '등광걸아괘보살'이라는 일곱 자를 천천히 주고받으면서 타기를 기다리기 때문에 매귀악이라 한다. 또한 '등궐살'이라고도 하는데, 방언에 사목을 등궐이라 부르고 태우는 것을 사른다고 한다. 晡時各負查木聚置通衢幷與紙旗焚查作樂以俚言作呵辭曰騰光厥兒掛菩薩以此七字綴綴交唱以待其燼故煤鬼樂亦名騰厥殺方言謂查木爲騰厥謂燒爲殺

지신밟기가 끝나는 늦은 오후에, 사람마다 등걸을 지고 나와 마을의 사거리에 모아 놓는다. 특정인이 등걸을 준비하는 게 아니라 각자가 등걸을 가져오는 것은 등걸이 주술종교적 의미로 인식되었을 가능성을 엿보게 한다. 부연하자면 등걸이 집안에 남아 있을지도 모를 재액을 모두 담은 주술종교적 상징물로 인식되었을 가능성이 있다는 것이다. 이는 등걸을 태워 버리는 것과 연관되는데, 만약 그렇지 않다면 왜 각자가 손수 등걸을 가져왔을까 하는 물음에 답하기 어렵다.

한편 등걸을 모아 태우는 장소가 하필 사거리인 것은 전래의 민간신앙적 사유와 관계있는 것이다. 한국의 민간신앙에서 열린 공간은 재액이 침투하기 용이한 공간으로 인식되었다. 이러한 인식에 따르면 사방이 열려 있는 사거리는 재액의 드나듦이 가장 왕성한 공간이 될 수밖에 없다. 따라서 사거리에 재액의 상징인 등걸을 모아 놓고 태운다는 것은 기존의 재액뿐만 아니라 향후 마을로 들어올 수 있는 재액을 미리 막는다는 방액적防厄的인 의미까지를 포함하는 것이라고 하겠다.

또 하나 주목되는 것은 재액을 상징하는 등걸과 함께 지기를 넣어 태운다는 점이다. 서낭신의 신체 노릇을 한 지기를 함께 태운다는 것은 결국 이 절차가 송신의 뜻도 지니고 있음을 말해 주는 것이다. 서낭신의 신체를 태움으로써 송신하는 사례는 와 후대의 매귀악인 병영의 서낭치기 등에서 확인된다. 한편 불을 지른 뒤에 상말로 지은 가사呵辭, 즉 꾸짖는 사설인 '등광걸아괘보살'을 서로 주고받았다. 이 말은 "등걸아 귀신을 살라라(태워라)!"라는 말을 이두·향찰식으로 표현한 주사呪辭일 가능성이 매우 높다.

특징 및 의의 매귀악의 특징은 다음과 같다. 첫째, 크고 작은 지기의 등장과 소각이다. 서낭신을 표상하는 지기가 행사의 말미에 소각되는 사례는 찾아보기가 쉽지 않다. 둘째, 섣달 보름 달밤에 젊은이들이 풍물을 연주하면서 서낭신을 맞이하는 것이다. 이는 노년층에 비해 왕성한 청년층의 생생력에 근거한 것으로서 특징적인 면모라고 할 수 있다. 셋째, 기두 가면의 존재이다. 방상시와 같은 계통으로서 보다 고형이랄 수 있는 기두가면 또는 그와 유사한 귀용면이 민간의 나례, 그것도 마을 단위의 매귀악(매귀, 매귀희, 매굿, 지신밟기 등)에 등장하는 사례는 찾아보기 어렵다. 마지막으로 등궐살의 문제이다. 민간신앙에서 불이 가지는 벽사소재辟邪燒災

의 기능은 주지의 사실이다. 그러나 매귀악의 경우처럼 각기 등걸을 가지고 나와 사거리에 모아 두고 서낭신의 신체인 지기와 함께 태우며 주사를 교창交唱함으로써, 가정과 공동체의 제액 및 방액을 추구하는 사례는 찾아보기 어렵다.

참고문헌 鶴城雜記, 鶴城誌, 국역 학성지(성범중 역, 울산남구문화원 부설 향토사연구소, 2010), 울산 매귀악의 성격과 민속사적 의의(한양명, 비교민속학 56, 비교민속학회, 2015).

필자 한양명(韓陽明)

울진 놀쌈

정의 경상북도 울진의 죽변과 후포, 기성 지역의 어부들이 바다에서 벌인 경주競舟.

내용 놀쌈은 놀과 싸움의 합성어로서 '놀'은 '바다에서 일어나는 사나운 큰 물결'을 의미하는 우리말이다. 놀의 파생어로는 '놀사공'이 있는데, '사나운 바다에서 배를 부리는 사공', 즉 어부를 일컫는 말이다. 따라서 놀쌈은 '바다에서 어부들이 파도를 헤쳐 나가며 벌이는 싸움'이라고 할 수 있다.

죽변의 놀쌈은 일제강점기인 1930년대 후반에 전승이 중단되었다가 광복 이후에 크게 한 번 열렸다. 그리고 1957년에 마지막으로 열리고 나서 전승이 단절되었다. 일제 강점기에 벌어진 놀쌈은 양력 7~8월에 벌어졌다. 죽변어업조합에 속하는 각 마을이 참가했는데, 배는 댓마였으며 약 200*m* 거리를 왕복해서 먼저 들어오는 쪽이 이겼다. 당시에는 놀쌈뿐만 아니라 수영, 잠수, 물고기 엮기 등의 시합도 함께 벌어졌다. 1957년에 마지막으로 벌어진 놀쌈은 양력 5~6월쯤에 벌어졌는데, 경주용 배는 '야거리'로서 다섯 명이 승선, 100*m* 남짓한 거리를 왕복해서 먼저 들어오는 배가 이기는 방식으로 진행되었다.

후포의 경우, 태평양전쟁 시기에 전승이 중단되었다가 광복 이후에 다시 시작되어 1960년대 초반까지 전승되었다. 일제강점기에 놀쌈은 특별한 행사가 있을 때마다 벌어졌는데, 후포항의 등대를 먼저 돌아오는 마을이 이기는 방식으로 진행되었고, 등대에는 심판관이 있어 공정하게 경주가 진행되도록 했다. 경주가 벌어지는 동안 주민들은 마을 대표로 나간 배가 선전하도록 응원했으며, 우승한 마을에는 많은 상품이 주어졌다. 한편 광복 뒤에 전승된 후포의 놀쌈은 3년마다 한 번씩 벌어지는 별신굿의 마지막 날에 벌어졌다. 후포어협에 속하는 마을들이 참가했으며, 사용한 배와 경기방식은 죽변의 경우와 마찬가지였다.

이처럼 울진 지역 연안에서 어민들에게 중요한 놀이였던 놀쌈이 언제부터 어떤 목적으로 열렸는지 현재로선 확인한 길이 없다. 그리고 죽변과 후포, 기성 모두 놀쌈이 일제강점기에 조직된 어업조합과 연관된 것으로 보아, 일본 열도에서 널리 전승된 배 경주와 관련성을 배제할 수 없지만 이 또한 확인하기 어렵다.

지역사례 놀쌈은 울진의 죽변과 후포, 그리고 기성 지역에서 전승되었다. 죽변과 후포의 사례를 살펴보면 다음과 같다.

① 죽변의 놀쌈: 1957년까지놀쌈은 죽변항 앞바다에서 열렸는데 '노젓기 시합'이라고도 불렀다. 경기를 주최한 것은 죽변어업조합으로서 늦봄이나 초여름에 행사를 개최했다. 참가는 조합에 속한 어촌계 단위로 이뤄졌다. 보통 대여섯 마을이 참가하고 선원은 한 마을당 다섯 명이었다. 1957년의 경주에 사용한 배는 '야거리'였다. 야거리는 '돛배' 또는 '야돛대'라고 불렀는데, 크기는 길이 5~6*m*, 폭 2*m* 정도였다. 돛은 광목에 천연 염색을 해서 만들었다. 놀쌈에 참가할 때는 돛대에 그림을 그리거나 오색기를 배 곳곳에 매다는 등, 배를 치장하는 데 신경을 썼다.

놀쌈을 할 때 다섯 명의 선원이 타는데 역할 분담이 중요했다. 승선한 이들이 모두 노를 저었지만 선원이 자리한 위치에 따라 역할이 달랐다. 가장 중요한 역할을 맡은 이는 배의 후미에서 노를 젓는 사람이었다. 이 사람을 '사공'이라고 불렀다. 사공은 총책임자로서 배의 방향과 속도를 조절하면서 노를 저었다. 나머지 선원은 배의 앞에 두 명, 뒤에 두 명이 양쪽으로 앉아서 노를 저었다. 뒤에서 노를 젓는 사람을 '한참몰이'라고 했는데, 배의 추진력이 이들에게 달려 있기 때문에 체력이 좋은 건장한 청년들이 맡았다. 한편 앞에서 노를 젓는 사람은 '옆참몰이'라고 불렀다. 이들은 노를 저으면서 사공의 지시를 받아 배의 방향을 조절하는 역할도 했다. 이에 따라 '옆참몰이'는 보통 승선 경험이 많은 사람이 맡았다.

놀쌈은 출발점에서부터 목표 지점까지 갔다가 먼저 돌아오는 편이 이기는 방식으로 진행되었다. 출발점은 보통 해안선이었으며 목표 지점은 해안선에서 100*m* 이상 떨어진 곳에 부표를 띄워서 표시했다. 경주에 참여하는 배들은 출발선에 대기하고 있다가 출발 신호가 들리면 '상앗대'로 바닥의 모래를 찍어 배를 물에 띄운 뒤노를 세차게 저으며 나아갔다.

놀쌈이 있는 날이면 주민들이 모두 나와 풍물을 치면서 자기 마을의 배를 응원했다. 조합에서는 술과 음식을 제공했으며, 주민들은 이 음식을 먹으면서 놀쌈이 끝난 뒤까지 놀이판을 벌였다.

② 후포의 놀쌈: 1960년대 초반까지 후포어업조합 산하의 마을들이 모여 놀쌈을 했다. 놀쌈은 후포에서 별신굿이 열리는 해에 개최되었다. 후포리에서 별신굿이 열리면 각 마을 어촌계에서는 선수단을 구성해 놀쌈을 벌였다. 경기 장소는 후포항이었다. 경주가 열리는 날에는 각 마을의 주민들이 몰려들어 열띤 응원전을 펼쳤다.

놀쌈에는 '야거리'나 '돛배,' '야돛대'라 부르는 무동력 목선을 이용했다. 이런 배들은 오로지 노 젓는 힘과 풍력으로 움직였다. 경기에 사용되는 배는 '알배'라고 부르기도 했는데, 어구와 돛을 내려 배를 가볍게 하고 노를 젓는 선원들만 승선해서 참가했다. 놀쌈에 참여하는 선원은 어촌계원 중에서 노를 잘 젓고 건장한 사람으로 선발했다. 배의 규모는 길이가 약 5~6*m*, 폭이 2*m* 정도였다. 배에는 보통 다섯 명이 탔다. 배 후미에 자리한 사공이 노를 잘 저어야 옳은 방향으로 빨리 나갈 수 있었다. 이 때문에 마을에서 가장 경험이 많은 사람을 사공으로 배치했다. 나머지 사람들은 배의 양쪽으로 나누어 선수船首 쪽에 두 명, 선수와 선미船尾 사이에 두 명이 앉아 노를 저었다. 선수 쪽에 앉은 사람들은 사공의 지시에 따라 배의 방향을 전환했다.

배들은 모두 출발선에 정렬해 있다가 신호와 함께 출발하여 목표물을 돌았다. 목표물은 주로 부표를 띄워 표시했으며 출발선으로 먼저 돌아온 팀이 승리했다. 배가 출발하면 사공의 지휘를 받으며 힘차게 노를 저었다. 여러 척의 배가 동시에 기를 펄럭이며 물결을 헤치고 나아가는 모습은 장관이었다.

특징 및 의의 1960년대 초반까지 경북 울진의 해안 지역에서 전승된 배 경주로서 마을 간의 경쟁을 바탕으로 축제성을 지닌 채 전승된 드문 사례이다.

참고문헌 三國遺事, 놀쌈, 울진의 바다 위에서 벌어진 배 경주(한양명, 2014 제5회 전국해양문화 학자대회-해양실크로드와 항구, 그리고 섬 자료집3, 목포대학교 도서문화연구원 · 동국대학교 신라문화연구소 · 문화재청 국립해양문화재연구소 · 국립해양박물관, 2014.), 떼몰이놀이(현용준, 디지털문화대전), 울진의 문화재(울진군·안동대학교, 1991).

필자 한양명(韓陽明)

웅상 농청 장원놀이

정의 경상남도 양산 명동(구 웅상읍 명곡리)의 농청에서 행하던 것으로, 한 해의 농사일 중 협동 작업, 농경의례, 민속놀이 등을 재구성하여 연희화한 민속놀이.

역사 농경 중심의 전통사회에서는 협동 노동의 필요성에 의해 일정한 조직체를 지니고 있었는데 그 대표적인 형태가 두레이다. 두레의 연원은 이미 씨족 사회 말기 부족국가 시대로까지 소급할 수 있을 것으로 생각되며, 그것이 후대의 농청農廳으로 이어졌다고 여겨진다. 삼한시대에 우시산국于尸山國이었던 명동 지역은 농경지가 발달한 지역이었으므로 이와 같은 형태의 농사 협동 조직체가 일찍부터 존재해 왔을 것으로 추측된다.

농청원은 노동력이 있는 성인 남자로 구성되는데, 한 가구당 한 명이 반드시 참여하는 게 원칙이었다. 농청 조직은 민주적 절차에 의해 선발된 소임들, 즉 좌상座上 · 행수行首 · 들임사 · 방목 감독放牧監督 · 보 감독洑監督 · 수총각首總角으로 구성되었다. 좌상은 농청의 고문에 해당하고, 실질적인 대표는 행수이다. 들임사는 들의 모든 일을 농청원들에게 알리는 영각수 일을 겸하

고, 수총각은 마을에서 가장 유능한 일꾼으로서 작업을 지휘하고 통솔하는 소임을 맡았다. 방목 감독은 가축의 방목에 관한 일과 가축으로 인한 피해의 보상과 조정에 관한 일을 맡았다. 보 감독은 농업용수의 분배와 보의 유지, 보수에 관한 일을 맡았다. 농청의 규율은 매우 엄격하여 이를 위반할 경우 곤장으로 치거나 추방하는 경우도 있었다고 한다.

농청 주관의 논농사 과정을 살펴보면 다음과 같다. 보리타작과 모심기가 거의 동시에 이루어지고 나면 초벌 논매기에 이어 두벌 논매기를 하는데, 그 사이(음력 6월 초순)에 하루 휴일을 정하고 나다리먹기를 했다. 이 날은 당산을 깨끗이 청소하고 농청원들이 모여 농신제를 올린 뒤 좌상이 회의를 주관하여 농청 간부를 선출하고 논매기의 공동 작업 순서, 가축의 방목 방법 등을 결정했다.

일반적으로 망시논매기(마지막 세벌 논매기)는 농사가 잘된 대농의 논을 맨 뒤로 미루었다가 하는 게 관례였다. 망시논매기를 하고 나면 그 집의 상머슴을 소에 태우거나 목말을 하고 영각을 불며 풍물을 치는 가운데 주인집으로 간다. 그러면 주인은 술과 안주로 농군들을 대접하는데 온 마을이 며칠 동안 한바탕 축제를 벌이는 것이다.

원래는 모심기, 논매기, 길쌈 등의 일도 협업을 통해 할 수 있도록 농청에서 주관했으나 후대로 오면서 이런 일들은 대부분 품앗이 형태로 바뀌었고 망시논매기만 농청이 주관하여 행하게 되었다. 명동마을의 농청은 비교적 오랫동안 유지되었으나 일제강점기 때 소멸의 위기에 처했다. 광복 후 부활하였지만 도시화의 추세 속에 거의 사라져 갔다. 그러나 1995년 '웅상향토사보존위원회'가 결성되면서 체계적으로 정리·보존·전승하는 계기가 마련되었다.

그 후 웅상 농청 장원놀이는 1996년 제11회 삽량문화제에서 재연에 성공하였으며, 1999년 경상남도 민속예술경연대회에서 최우수상을 수상하는 등 본격적인 활동을 벌이는 가운데 2002년도에는 경상남도 무형문화재 제23호로 지정되기에 이르렀다.

내용 현재 연행되고 있는 웅상 농청 장원놀이의 전체 과정을 살펴보면 다음과 같다.

두 줄의 대열에 맞춰 연희자들이 놀이마당으로 입장하면 먼저 보리타작으로부터 시작하여 모찌기, 모심기 등을 연희한다. 모내기와 거의 동시에 이루어지는 보리타작은 영각수의 신호에 따라 보리타작을 할 사람들이 각자 준비된 역할에 따라 보리타작을 시작한다. 이때 선소리꾼이 먼저 '어여차'로 도리깨꾼들이 받아야 할 뒷소리를 불러 주면 도리깨꾼들도 '어여차'로 받으면서 1음보 진행 메기고 받기식의 〈보리타작소리〉를 부름으로써 놀이가 본격적으로 시작된다. 이 무렵 아낙네들은 구성지게 〈모찌기소리〉를 하면서 모를 찌고, 이어서 줄모심기를 시작한다. 〈모심기소리〉는 일반적으로 4음보 진행 주고받기식으로 진행한다. 앞소리꾼의 선창이 끝나면 모꾼들이 일어나 뒷소리를 받으며 자유롭게 춤을 추기도 한다. 그러는 사이에 남정네들은 타작한 보리를 소를 이용해 옮기기도 하고 써레질도 한다.

다음은 나다리먹기를 연희한다. 출연자 일동은 모심기가 끝나면 농악 장단에 맞춰 춤을 추면서 나다리먹기를 할 당산으로 간다. 당산에 도착하면 농악 장단을 멈추고 좌상, 행수, 숫총각, 들임사, 방목감독 등은 제상 앞에 꿇어앉고 나머지 연희자들은 그 옆에서 대기한다. 먼저 행수가 제상 앞으로 나아가 술잔을 올리며 "농신님네요, 오늘 우리 마을 농청 나다리 행사를 하는 날입니다." 하고 올해도 우순풍조하고 시화연풍하기를 기원한다. 제가 끝나면 농청의 대표자들은 동민들이 모인 장소로 와서 맨 앞줄에 횡대로 앉는다. 동민들은 새 행수를 정하고 선출된 행수가 나와서 좌상, 수총각, 들임사, 방목 감독 등을 선임하여 농청의 동의를 구한다. 또한 청소년 중에서 처음으로 품앗이꾼으로 인정받을 만한 사람을 택하여 주먹돋움을 행하고, 외지에서 이사 온 사람들도 신입 회원으로 가입하는 절차를 거친다. 행수가 그 해의 방목법을 정하여 선포하는 것도 이 자리에서 이루어진다. 이후 농청 장원으로 선출된 행수를 어깨말에 태우고 새로 입문한 품앗이꾼과 신입 농청원들이 준비한 술과 안주를 나누어 마시고 농악을 울리며 놀다가 논매기 장소로 이동한다.

이어서 용신고사를 한다. 이는 원래 소서 후 첫 용날(백중)에 아낙네들이 밀떡(혹은 수수떡)을 광주리에 담아 이고 각각 자기의 논으로 가서 이를 겨름(삼대)에 꽂아 물꼬에 세우고 한 해 농사가 잘 되도록 지냈던 고사인데 이를 놀이마당에서 연희하는 것이다. 두 손을 모아 "용신님네, 아랫논에 용신님네요, 풍재, 수재, 충재 막아주고 쌀마바리 나게 해 주십시오."라 빌며 연이어 비손을 한다.

다음은 망시논매기를 한다. 용신고사를 끝낸 사람들이 마을로 들어오면 영각수가 논매기 신호를 한다. 영각수의 신호가 멈추면 행수를 중심으로 논으로 나가고 영기수와 풍물꾼이 논두렁 옆에 선 채 논매기꾼들이 일렬횡대로 논매기 동작에 들어간다. 먼저 선소리꾼이 어사용 소리를 한 구절 하고 나면 논매기꾼들이 뒷소리를 받는다. 이어 〈쌈싸기소리〉인 '저리여'로 소리를 바꾼다. 이때 행수는 북장단으로 장단을 맞추어 준다. 논매기가 끝나갈 무렵이 되면 선소리꾼은 "으이" 하고 앞소리를 주는데, 이는 마무리가 되어 감을 알리는 소리이다. 그러면 논매기꾼들은 "으이싸"라 받는다. 이어서 선소리꾼이 다시 "우~우우" 하고 소리를 지르면 논매기꾼들은 일제히 "와" 하고 일어선다. 논매기가 끝나면 행수는 올해 농사에서 장원한 사람을 선포하게 된다.

끝으로 농청 장원놀이를 한다. 망시논매기가 끝난 뒤 농사가 가장 잘 된 논을 장원으로 뽑고, 그 집의 상머슴을 소에 태우고 영각을 불며 풍물을 치면서 주인집으로 간다. 주인집 앞에서 지신밟기 형태로 풍물을 울리며 상쇠가 문을 열어 주기를 청하면 주인이 나와 농청원을 맞이하여 집안으로 안내한다. 농청원은 풍물을 치며 마당으로 들어가서 둥글게 모여 서서 지신밟기 풍으로 축원소리를 한참 하다가 멈춘다. 이 무렵 주인은 위로의 말과 함께 술과 안주를 풍성하게 내어 놓는다. 모든 농청원은 술과 안주를 마음껏 먹고 풍물을 울리며 술귀풀이, 칭칭이소리 등을 부르며 흥겹게 논다.

특징 및 의의 이 놀이를 통해 현재 전승의 맥이 끊어진 농청의 농사 협업 과정을 엿볼 수 있다. 특히 풍물꾼과 품앗이꾼 입문자 등을 제외한 모든 연희자는 명동마을 주민들로, 과거에 실제 농청원이었거나 농사를 직접 지어 왔던 노년층이므로 더욱 생생한 현장감이 살아 있다. 또한 연희자들이 사용하는 소도구들 대부분 과거에 농사 현장에서 사용하던 것이나 연희자가 직접 제작한 것이라는 점에서 그 토속성이 두드러진다. 이 놀이는 농청 소임의 민주적 선출 방식, 의례의 엄숙함, 장원놀이의 신명과 상하 소통 등 전통 사회의 미덕이 고스란히 드러나 있다는 점에서도 문화사회적 의미가 크다. 이 놀이에서 부르는 민요는 농사 현장에서 부르던 농사노동요로 토속성이 두드러진다. 특히 논매기소리로 부르는 〈저리여소리〉는 경남 양산 명동, 부산광역시 기장 정관·장안 지역에서 전승하는 것으로 타 지역에서는 사례가 흔치 않은 자료이다.

참고문헌 경남의 무형문화재(경상남도·국립민속박물관·경남발전연구원, 2013), 농청·공동체의 뿌리-경상남도 무형문화재 제23호 웅상농청장원놀이(안흥원, 웅상농청장원놀이보존회, 2014), 양산시지(양산시지편찬위원회, 2004).

필자 류종목(柳鍾穆)

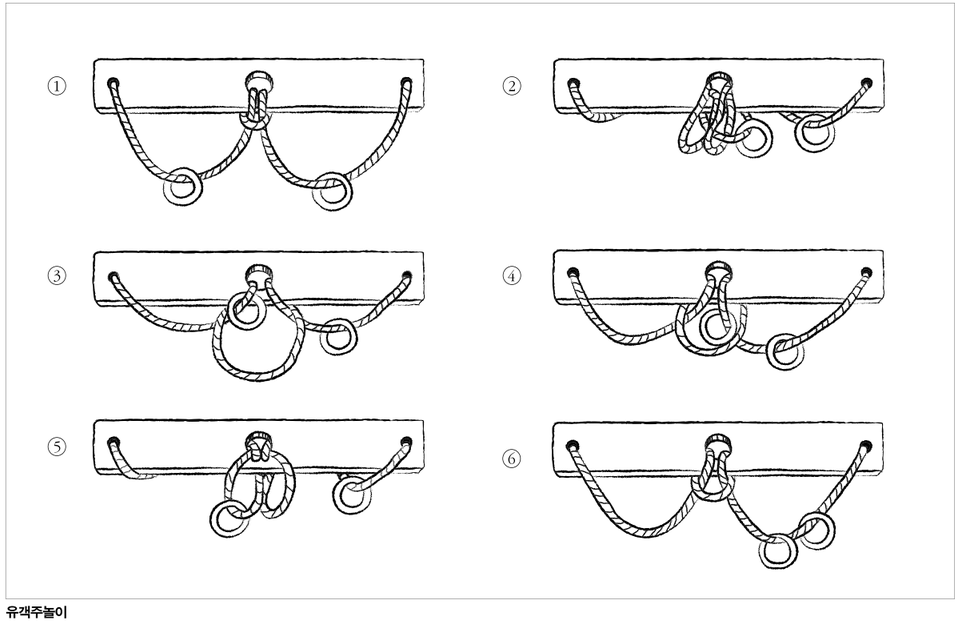
유객주놀이

정의 끈으로 묶인 두 개의 구슬을 어느 한쪽으로 몰거나 몰린 구슬을 두 곳으로 옮기는 놀이.

내용 유객주留客珠는 한자말을 풀이하면 '손님을 머물게 하는 구슬'이란 뜻이다. 따라서 함께 가지고 놀기 위해 만들어진 놀이 기구가 아니라 특별하게 할 일이 없을 때 가지고 노는 놀잇감이다. 옛날에는 손님이 방문을 했는데 주인이 자리를 비워야 하는 상황이 벌어지면 손님에게 유객주를 주어 무료함을 달래게 했다고 한다. 놀이의 정확한 기원과 유래는 알려지지 않고 있으나 중국에서 아주 오래전에 만들어져 우리나라를 비롯하여 전 세계로 전파되었을 것이라고 추측된다.

놀이 재료가 고급스럽고 한가한 사람들이나 할 수 있기에 주로 지배층에서 즐겨 하였다. 이와 비슷한 유객환이란 놀이는 이익의 『성호사설星湖僿說』에 조조의 아들 조식이 만들어 아내에게 주었다고 하는 기록이 있는 것으로 보아 조선시대에는 널리 보급된 놀이로 여겨진다. 지금은 우리나라에서는 거의 명맥이 끊어졌지만, 동남아시아를 비롯하여 서양에서는 가정에서 하는 놀이이다.

한쪽 끈의 고리에 있는 구슬을 다른 쪽의 끈의 고리로 옮기거나 옮겨간 구슬을 다시 처음과 같은 상태로



유객주놀이

옛날에는 재질이 단단한 나무와 무명실이나 명주실로 만든 노끈을 사용했는데 요즘에는 이런 재료를 구하기 쉽지 않다. 놀이 도구는 가로 15㎝×세로 5㎝ 정도 크기로 두께는 3~5㎜ 정도이고 구멍이 세 개 있다. 가운데 구멍은 넓게 뚫어서 실이 움직일 수 있고, 양쪽의 구멍은 작게 뚫어 실이 고정되게 한다.

이 끈에 두 개의 구슬이 있는데 직경 3~5㎝ 정도의 크기이다. 끈은 길이가 60㎝ 정도인데 비교적 굵은 편이다.

①놀이판을 왼손으로 잡고 그림의 가운데 부분을 앞으로 잡아당겨 공간을 만든다.
②넓어진 공간으로 왼편의 구슬을 오른쪽으로 통과시킨다.
③놀이판의 뒤편에서 가운데 구멍에 있는 두 줄을 함께 잡아당기면 구멍으로 두 개의 매듭이 따라 나온다.
④두 매듭은 한 공간을 통해 구슬을 오른쪽으로 보낸다.
⑤놀이판의 가운데 구멍 뒤편으로 보면 구멍 안으로 네 줄이 들어가 있다. 이 네 줄을 한꺼번에 잡아당기면 매듭이 따라 나온다.
⑥이 매듭을 통해 구슬을 오른쪽으로 보내고 처음과 같은 상태로 끈을 조절한다.

반대편으로 보내려면 위와 같은 순서로 하는데 방향만 반대로 한다.

특징 및 의의 놀이 도구에 '유객留客'이 앞머리에 들어가는 유객주, 유객환, 유객판(칠교) 등은 모두 손님을 위한 놀이 도구이다. 이것들은 여럿이 할 수도 있지만 혼자서도 놀 수 있는 놀이 도구들이기도 하다. 문제 해결이 쉽지 않지만 풀었을 때의 기쁨과 성취감은 다른 놀이에서 얻지 못할 만큼 크다. 이런 도구들은 서양으로 전래되어 훌륭한 교육 도구로 활용되고 아직도 널리 행해지지만, 우리나라에서는 거의 사라져 버렸다. 교육적 가치를 제대로 살피지 못한 결과라 여겨진다. 따라서 기존의 놀이 도구를 분석하고 다양한 형태로 변화시켜 현대화시킬 필요가 있다.

참고문헌 전통놀이 모음집(문화체육부, 1995), 우리나라 민속놀이(심우성, 동문선, 1996).

필자 이상호(李相昊)

윷놀이

정의 정월 초하루에서 보름까지 윷가락을 던져 승부를 겨루는 민속놀이.

개관 문헌상에서는 윷의 유래와 역사를 정확히 알 수 없지만, 윷놀이와 깊은 관련을 갖는 용어들이 다양하게 쓰였다. 일찍이 명칭의 용례를 들어 윷을 저포樗蒲와 관련시켜 윷과 저포가 동일한 것으로 해석해 왔다. 『북사北史』「백제전百濟傳」과 이를 재수록한 『수서隋書』「동이열전·백제東夷列傳·百濟」의 "백제에 저포樗蒲가 있다."라는 기록에 근거하여 윷놀이가 곧 저포라는 해석이다. 그러나 윷가락의 숫자나 놀이판의 모양이 달라 저포와 윷은 다른 놀이인데, 놀이의 유사성을 근거로 윷놀이를 저포라는 용어로 번안하여 기록한 데서 비롯된 것 같다.

조선 초에는 윷놀이를 저포 대신에 '사희柶戲'로 표기하고 있다. 특히 조선 중기의 김문표金文豹(1568~1608)는 윷놀이의 말판을 지칭하는 '사도柶圖'라는 표현을 쓰고, 사도설柶圖說을 내세웠다. 사柶는 본래 숟가락 비匕를 가리키는 말인데, 네 개의 윷가락을 일컫는 말로 가차하여 쓴 것이다. 윷과 저포가 다른 것이라는 이와 같은 차별적인 인식은 『경도잡지京都雜志』(1800)의 '사희'로 이어진다. 이후 『열양세시기洌陽歲時記』와 『동국세시기東國歲時記』는 '사희'와 더불어 '척사擲柶'라는 용어를 쓰고 있다. 이 외에 최세진의 『훈몽자회訓蒙字會』에 쓰인 '탄희攤戲'라는 용어가 있는데, 이는 척사와 같은 뜻이다.

일찍이 『사도설柶圖說』을 지은 김육金堉은 윷놀이가 고려의 풍속이라 주장하였다. 이런 주장은 이후의 학자에게 이어졌다. 18세기 이익은 『성호사설星湖僿說』「사도조柶圖條」에서 고려의 유속으로 간주하였으며, 최영년은 『해동죽지海東竹枝』「명절풍속」에서 "고려시대부터 궁중에서 시작되어 지금에 이른다."라고 하였다. 이를 증거하듯 실제로 이규보李奎報(1168~1241)의 『동국이상국집東國李相國集』과 이색李穡(1328~1396)의 『목은집牧隱集』에 윷놀이를 읊은 시가 수록되어 있다. 이들 시는 '윷놀이' 장면을 묘사하고 있지만 용어상으로는 '저포희樗蒲戲'라는 용어를 쓰고 있다.

윷놀이의 유래에 대한 주장은 크게 두 가지이다. 첫째, 단재 신채호(1880~1936)는 세시풍속의 하나로 행해지는 윷놀이가 고대 부여의 사출도四出道 전통에서 기원한 것이라 보았다. 부여의 지배 체계는 마가·우가·저가·구가로 구성되어 있고, 각기 말·소·돼지·개를 상징으로 하는 집단이 각기 한 구역을 다스렸다. 윷의 도는 돼지의 저가, 개는 구가, 윷은 우가, 모는 마가를 표시하고 있으나 걸은 의문으로 남겨 둔다고 했다. 당시 부여가 수렵시대를 지나고 농사와 목축을 하는 시대로 진입한 특징을 보여 준다고 풀이했다.

둘째, 최남선(1890~1957)은 '윷은 조선 특유의 민속'이라 평가하고, 삼복일향三伏一向을 'ツク'(쓰쿠, 도), 일복삼향一伏三向을 'ゴロ'(고로, 걸)라 표기한 『만엽집萬葉集』의 사례를 들어 윷이 상고시대의 조선 민족 고유의 문화임을 주장하였다.

윷판이 무엇을 형상화하고 있는가 하는 해석은 이십팔수二十八宿설과 북두칠성 주천도설이 있다.

첫째, 윷판은 북극성과 이십팔수를 형상화한 도판이라는 설이다. 조선 중기의 문인 김문표의 사도설柶圖設이 대표적인 주장이다. 사도설에서는 윷판의 중심을 북극성樞星으로 보고, 나머지 28점을 이십팔수가 천구상에 벌려진 포국으로 비유하면서 태양이 사계절 동안 24절기의 동지·하지와 춘분·추분의 이분이지二分二至를 운행하는 것으로 해석하였다. 윷놀이에서 종착점으로 가장 짧게 들어오는 길이 해가 가장 짧은 동지 일단日短이며, 가장 돌아서 들어오는 길이 여름의 하지 일영日永이며, 절반을 돌아오는 두 가지 길이 각기 춘분의 일중日中과 추분의 소중宵中 태양 주천을 상징한 것으로 보았다(『중경지中京誌』 권10 부록). 또한 윷가락의 위가 둥근 것은 하늘을, 아래가 모난 것은 땅을 본 뜬 것이며, 윷가락이 넷인 것은 지수地數를, 행마에 다섯인 것은 천수天數를 본 뜬 것으로 파악하면서, 그 사오상승四五相乘에 따라 오행五行에 의한 사시四時가 성립되는 것으로 풀이하였다. 이와 같은 해석은 우리 고유의 윷판에 중국의 천문학적 이론을 적용한 것이다.

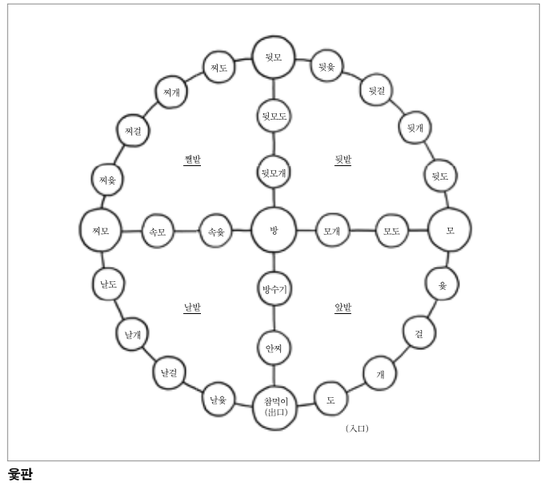
둘째, 최근에 제기된 것으로 윷판이 북두칠성의 주천도를 형상화한 것이라는 설이다. 윷판의 구성이 북두

칠성이 북극성을 중심점으로 두고 매일 한 바퀴씩, 일년 사계절을 다하면서 다시 한 바퀴씩 일주천하는 천문 원리에 따라 천구상의 동서남북 사방위로 북두칠성 위치를 고정하여 윷판 모형이 되었다는 설명이다. 이와 같은 해석은 북두칠성에 대한 신앙과 산정의 바위나 주춧돌에서 발견되는 수많은 윷판형 암각화와 관련시켜 적극적으로 설명한 결과이다.

내용 윷놀이는 29개의 점으로 구성된 윷판 위에서 네 개의 윷가락을 던지며 각각 네 개의 말을 이동시키고 네 개의 말이 말판을 모두 빠져나왔을 때 승부가 나는 놀이이다. 윷가락을 던져서 엎어지고 뒤집어지는 모양을 따져 사위(또는 끝수)를 정하는데, 사위에 따라 말이 이동할 수 있다. 윷가락 세 개가 엎어지고 한 개가 뒤집어지면 '도'라 하며 한 밭을 움직일 수 있다. 윷가락 두 개가 엎어지고 두 개가 뒤집어지면 '개'라 하며 두 밭을 움직일 수 있다. 윷가락 한 개가 엎어지고 세 개가 뒤집어지면 '걸'이라 하며 세 밭을 갈 수 있다. 모두 뒤집어지면 '윷'이라 하며 네 밭을 갈 수 있고, 네 개 모두가 엎어지면 '모'라 하며 다섯 밭을 갈 수 있다. 윷이나 모가 나오면 '사리'라 하여 다시 한 번 던질 수 있다. 윷말은 함께 갈 수도 있고 따로 갈 수도 있다. 이와 같은 방식으로 네 개의 윷말이 먼저 윷판을 빠져 나오는 사람이 승리한다.

각각의 사위는 동물과 관련하여 해석한다. 도는 돼지를 뜻하고, 개는 개를, 걸은 염소(또는 神馬, 코끼리)를, 윷은 소를, 모는 말을 각각 뜻한다. 도·개·윷·모의 경우는 대체로 연구자들의 합의가 있으나 걸에서 다양한 해석이 이루어지고 있는 형편이다. 이와는 달리 걸의 모호한 해석에 따라 윷판을 고구려의 오부五部 제도와 관련시켜 방위 개념으로 보기도 한다. 지금까지 제기된 대표적인 해석을 제시하면 다음과 같다.

	도	개	걸	윷	모
양주동	돼지(猪)	개(狗)	신마(神馬)	소(牛)	말(mora)
최상수	돼지(猪)	개(狗)	염소(羚,羯)	소(牛)	말(mora)
김사엽	돼지(猪)	개(狗)	코끼리	소(牛)	말(mora)
박은용	돼지(猪)	개(狗)	말(Kura)	소(牛)	말(mora)
김일권	북부(北部, 絕奴部)	남부(南部, 灌奴部)	중부(中部, 桂婁部)	서부(西部, 消奴部)	동부(東部, 順奴部



윷판

윷의 종류는 가락윷·종지윷·좀윷 등이 있다. 주로 크기와 재료에 따라 이름이 붙는데, 가락윷은 장작윷·채윷이라 하며 길이 20㎝ 정도에 직경 3~5㎝ 정도의 박달나무나 참나무 두 개를 쪼개어 만든다. 종지윷은 싸리나무나 밤나무를 잘라 3㎝의 크기로 만든 윷가락인데, 종지(종재기)에 담아 윷을 던진다 하여 붙여진 이름이다. 지역에 따라서는 '깍쟁이윷'이라 불리며, 우리나라 남부 및 제주도 지방에서 주로 논다. 좀윷은 상수리나 도토리 등의 열매를 반으로 쪼개어 만든 윷인데, 상수리윷, 도토리윷, 살구씨윷[杏棋], 은행윷[銀杏棋], 밤윷 등이 있다. 주로 북부 지방에서 많이 논다. 놀이 방법은 모두 비슷한데, 콩윷은 대개 토시 한 짝을 세워놓고 오른손에 콩알(팥알)을 쥐고 흔들어 토시 속으로 던져 넣는데, 토시가 없을 때는 종이로 토시 모양을 만들어 세우기도 한다.

윷놀이는 전통적으로 설날부터 보름까지 주로 노는 놀이이다. 『열양세시기』에서는 '보름을 넘겨 윷놀이를 하면 벼가 죽는다過望擲柶禾稻死.'라는 속담을 소개하면서, '보름이 지나면 윷을 거두어 감추는데, 이날 이후로 계속하면 농사에 해가 되기 때문'이라고 한다. 이로 보아 전통적인 윷놀이는 신년의례新年儀禮와 결부된 민속놀이로서 행해왔음을 알 수 있다.

윷놀이를 하는 데 쓰이는 놀이판을 윷판 또는 말판이라 한다. 윷판은 둘레를 이루는 원형(○)과 원형 내의 +자 꼴로 이루어진 판(⊕)인데, +자를 중심으로 앞밭, 뒷밭, 쨀밭, 날밭의 네 개의 구획으로 나눠진다. 실제로 29개의 밭이 있고, 각 밭마다 고유의 이름이 있다. 윷판의 둘레를 기준으로 할 때, 앞밭은 기본적인 사위 명칭인 도–개–걸–윷–모를 그대로 쓰고, 뒷밭은 뒷도–뒷개–뒷걸–뒷윷–뒷모의 순서로 부른다. 쨀밭은 찌도–찌개–찌걸–찌윷–찌모이고, 날밭은 날도(한뿔)–날개(두뿔)–날걸(세뿔)–날윷(네뿔)–참먹이로 부른다. 원형 내의 +자 위에 배치된 밭의 이름은 모에서 찌도까지 앞모도–앞모개–방–속윷–속모 순서이고, 뒷모에서 참먹이까지의 경우 뒷모도–뒷모개–방–사려–안찌의 순서이다. 이와 같은 밭의 이름은 지역마다 조금씩 다르다. 이는 방언의 차이에서 비롯된 것이며, 경상북도 안동 지역의 경우 도–개–걸–윷–모를 '풋대–풋개–풋걸–우혀–앞여'라 부르기도 한다.

이 외에 항우의 28기마병이 유방에게 포위당한 항우를 호위하고 있는 형국을 나타내는 한자 이름의 윷판이 있다. 이 이름은 다음과 같은 한시를 이루며, 중中자를 방으로 하여 각각의 한자가 밭의 이름으로 쓰인다. "한 태조가 먼저 관중에 들어가니[漢太祖先入關中] 주 문왕이 평장을 구한 듯[周文王垂拱平章] 번장군 눈을 부라리니[樊將軍盡裂目眥] 항우가 포위망을 뚫고 남쪽으로 줄행랑[楚霸王南出潰圍]."

그러나 실제로 놀이를 할 때에는 윷판에 사위의 명칭을 적지 않는다. 다만 윷말의 위치를 가리키거나 방향을 지시할 때 사위 명칭을 쓴다.

지역사례 경북 안동·울진·고령에는 윷놀이를 할 때 윷판과 윷말을 사용하지 않고 노는 '건궁윷말' 또는 '벌윷'이 있다. 이는 실제의 말판을 사용하지 않고 머릿속에 말판을 그리며 상상의 윷말을 운영하는 방식이다. 실제의 말밭을 쓰지 않고 상대방과 대화로써 말을 진행시키는 암산식 윷놀이이다. 이는 윷판 29개 밭의 명칭이 다르기 때문에 가능하다. 놀이에 참가하는 사람은 윷판의 명칭을 모두 기억하고 있어야 놀이가 가능하다. 놀이를 할 때 윷말의 위치를 착오하여 시비를 벌이는 경우도 있다.

안동 지역에는 윷놀이를 할 때 부르는 〈저포송擲蒲頌〉과 〈채윷대풀이〉라는 윷노래가 전승되고 있다. 이 노래에는 도송刀頌·개송介頌·걸송傑頌·유송由頌·모송毛頌이 있고, 이 외에 〈구구가九九歌〉·〈화조가花鳥歌〉 등이 있다. 놀이를 할 때, 꼭 필요한 사위가 나왔을 경우 일제히 일어나서 춤을 추며 부르는 노래이다. 기쁨을 드러내고 상대방의 사기를 꺾는 구실을 한다. 이를테면 '개'가 필요할 경우 마침 개를 치면 〈개송〉을 부르고, '걸'이 필요할 때 걸을 치면 〈걸송〉을 부르는 방식이다. 그리고 〈구구가〉와 〈화조가〉는 때때로 〈저포송〉에 이어 부르기도 한다.

특징 및 의의 윷놀이는 놀이적인 측면과 함께 점복 기능적인 측면이 매우 강한 놀이이다. 점복 기능적인 측면에서는 놀이의 결과를 통해 한 해의 풍흉을 점치는 편윷과 개인의 운수를 점치는 윷점이 있다. 편윷은 주로 마을 단위로 편을 갈라 윷놀이를 하고 놀이의 결과에 따라 마을의 안녕과 풍농豐農이 결정된다는 방식이다. 황해도 장연 지방의 편윷은 '시절윷놀이'라 불리는데, 산 편과 들 편으로 나눠 승부를 겨룬다. 산 편이 이기면 밭농사가 잘 되고 들 편이 이기면 논농사가 잘 되며, 양편이 비슷한 점수를 얻으면 논농사와 밭농사 모두 잘 된다고 여긴다. 충북 청원 계원리의 편윷은 '고래실봉답윷놀이'라 하며, 고래실과 봉답으로 편을 나눠 논다. 척박한 논을 가리키는 봉답 편이 이기면 풍년


윷 뒤는 모양 | 기산풍속도(2002년 복제) | 국립민속박물관

이 들고, 기름진 논을 가리키는 고래실 편이 이기면 흉년이 든다고 한다.

개인적으로는 한 해의 운수를 보는 '윷점'은 『경도잡지』에 실릴 만큼 두루 행했던 정초의 민속이다. 윷점은 달리 사점柶占이라 하며, 윷가락을 세 번 던져 나온 사위를 각각 상괘, 중괘, 하괘로 삼고 괘책卦冊을 보고 일 년의 길흉을 점친다. 윷과 모는 같은 '모'로 간주하기 때문에 사위의 실제 수는 4개(도-개-걸-모)이며, 이를 세 번 결합하여 64괘를 점괘로 삼는다.

윷점에 쓰인 요사繇辭는 『경도잡지』에 실려 있어 64괘가 전모를 잘 알 수 있다. 이 책에는 '도도도'부터 '모모모'까지 괘를 수록하고, 길흉의 요사를 덧붙여 놓았다. 예컨대 '도도도'는 "어린아이가 인자한 어머니를 만난다兒見慈母."라는 괘이고, '모모모'는 "형이 아우를 얻는다哥哥得弟."라는 괘이다.

윷점은 달리 육과점柶科占이라 하며, 일제강점기에 『가정백방길흉비결家庭百方吉凶秘訣』과 같은 책으로 간행되어 널리 보급되었다. 이 책은 도는 1로, 개는 2로, 걸은 3으로, 모(윷)는 4로 숫자로 변환시켜 111부터 444까지 64괘사를 찾기 쉽게 하였다.

참고문헌 조선상고사(신채호, 종로서원, 1931), 국내성에서 발견된 고구려 윷놀이판과 그 천문우주론적 상징성(김일권, 학예연구3·4, 국민대학교, 2003), 동아시아의 놀이(김광언, 민속원, 2004), 우리나라 민속놀이(심우성, 동문선, 1996), 윷놀이(한국세시풍속사전-정월, 국립민속박물관, 2004), 윷놀이의 걸에 대하여(박은용, 지헌영박사 화갑기념논총, 1971), 윷의 유래와 명칭 등에 관한 고찰(이일영, 한국학보2, 일지사, 1976), 조선상식문답(최남선, 동명사, 1946), 청양의 전통오락과 놀이문화(정형호, 청양문화원, 2007), 한국 윷판형 바위그림 연구-방위각을 중심으로(이하우, 한국 암각화연구5, 한국암각화학회, 2004), 한국의 놀이(Stewart Culin, 윤광봉 역, 열화당, 2003).

필자 장장식(張長植)

의령 큰 줄댕기기

정의 경상남도 의령 지역에서 전승되어온 줄다리기.

역사 큰 줄댕기기는 의령읍을 중심으로 전승되어온 '고을형' 줄다리기로서 대보름에 연행되었다. 일제강점기에 이르러 전승이 어려워져 1920년대부터 1930년대 초반까지 두세 차례 연행된 뒤에 전승이 중단되었다. 그러다가 광복 이듬해인 1946년도부터 다시 전승되기 시작했지만 한국전쟁이 발발하면서 줄을 당길 수 없게 되었다. 이후 전쟁 피해를 어느 정도 복구한 1957년부터 다시 줄을 당기기 시작해서 1974년까지 특별한 일이 발생하지 않는 한 해마다 줄을 당겼으며, 줄의 규모는 그때그때의 사정에 따라 유동적이어서 일정하지 않았다.

한편 의령에서는 1973년부터 임진왜란 당시 의병장군으로 활약한 곽재우郭再雨(1552~1617) 장군과 휘하의 의병들을 기리기 위해 의병제전이라는 축제를 개최했다. 큰 줄댕기기는 1975년에 의병제전의 행사로 포함되었으며, 이후 축제 기간 중인 4월 22일에 줄을 당기게 되었다. 축제에 참가한 해부터 3년간은 매년 줄을 당기다가 그 뒤 격년제로 바뀌었으며, 1980년대 초반 이후부터 3년에 한 번씩 줄을 당기게 되었다. 이렇게 연행의 주기가 변한 것은 인력 동원의 어려움과 경제적 부담 때문이었다.

1997년에 이르러 큰 줄댕기기는 경상남도 무형문화재 제20호로 지정되었고, 같은 해에 '의령큰 줄댕기기보존회'가 결성되었다. 문화재 당시 '큰 줄댕기기'라는 이름을 문화재 명칭으로 삼은 것은 지역민들의 주장을 반영한 것이라고 한다. 큰 줄댕기기가 경상남도 무형문화재로 지정된 지 8년 뒤인 2005년 4월 22일에는 의령천 둔치에서 기네스북 인증을 위한 계측이 이루어졌다. 그 결과 줄 길이 251*m*, 줄 무게 54.5t으로 측정되어 세계 최대의 줄로 기네스북에 등재되었다.

내용 큰 줄댕기기의 연행 공간은 원래 육일정六一亭 밑에 있는 '남산또랑(남산천)'이었다. 그 뒤 남산천에 둑이 생기면서 현재의 충익사 터인 '버들밭'으로 이동하였으며, 1978년 충익사가 건립됨에 따라 공설 운동장으로 옮겨졌다. 또한 2005년에는 공설 운동장에 인조잔디를 심음에 따라 연행 공간이 의령천 둔치로 바뀌었다.

전통사회에서 의령의 줄다리기는 '큰 줄'과 '동네줄(골목줄)'로 전승되었다.큰 줄은 옛 의령현의 읍치인 의령읍에서, 의령 고을에 속하는 각 면의 사람들은 물론 인근의 합천, 함양, 진주 등지의 사람들이 참가해서 벌였던 대규모의 줄다리기였다. 한편 동네줄은 마을에서 연행하는 소규모 줄다리기로서 1960년대 초까지만 해도 가례면 갑을리, 칠곡면 외조리, 유곡면 세간리 등지에서 전승되었다.

큰 줄댕기기의 편은 의령읍을 두 지역으로 나눈 뒤 출생지를 고려하여 구성하였다. 그 기준이 되는 곳은 옛 관아터인 군청 정문에서 남산으로 통하는 '한종로(큰길)'이다. 이곳을 사이에 두고 서북쪽의 산간 지역에 위치한 곳은 '물위', 남동쪽의 강변 지역에 위치한 곳은 '물아래'로 구분했다.

과거에 물위에 속한 곳은 중동 일부와 서동·서신·가례면·칠곡면·화정면·대의면·합천 삼가면·진주 미천면 등이었고, 물아래에 속한 곳은 중동 일부·동동·용덕면·정곡면·지정면·유곡면·궁류면·신반·함안군의 월촌과 정암 등이었다. 중동은 편 가름의 중심이기 때문에 반은 물위에 속하고 나머지 반은 물아래에 속했다. 현재의 편 구성은 행정구역의 변화를 반영해서 물위는 의령읍 일부·가례면·칠곡면·대의면·화정면·궁류면·유곡면·진주·합천 등이고, 물아래는 의령읍 일부·용덕면·정곡면·지정면·낙서면·부림면·봉수면·함안·창녕 등이라고 한다.

줄의 재료로는, 일제강점기까지만 해도 짚과 함께 칡을 썼다. 당시에는 보통 '삼가배줄(삼합줄)' 한 가닥에 칡 서너 개 정도를 넣어서 줄을 꼬았는데, 그 뒤로 벼의 생산이 활발해지고 짚의 확보가 용이해지면서 전적으로 짚을 사용해 왔다.

줄의 형태는 쌍줄이다. 암줄은 일반적인 쌍줄의 형태와 같지만 수줄은 달랐다. 수줄은, 원줄을 둘로 접어서 줄머리와 줄목을 만들고 그 뒷부분을 합쳐 몸줄을 만든 암줄과 달리, 원줄의 반을 접지 않고 끝부분만을 접어 줄머리와 줄목을 만들었다. 이 때문에 수줄의 굵기는 암줄에 비해 가늘었고, 그 형태도 암줄은 평퍼짐한 데 비해 수줄은 둥글었다. 그러나 광복 이후 다시 줄을 당기면서부터 제작상의 어려움 때문에 암줄과 수줄을 모두 과거의 암줄 형태로 만들고 있다.

큰 줄을 당기기에 앞서 앞놀이를 벌였는데, 앞놀이는 가장행렬을 포함한 길놀이였다. 1940년대 후반까지 벌어진 길놀이는 각 편 '모가비'의 집 앞에 수천 명의 사람들이 모여, 줄을 당기는 남산천으로 이동하는 것이었다. 모가비란 양편을 각각 이끄는 우두머리를 말하는데, 집안이 좋고 신망이 두터우며 경제적 능력을 갖춘 사람이었다. 가장행렬에서 물위의 모가비는 혼례의 신랑옷을 입고 소를 탔으며 , 물밑의 모가비는 신부옷을 입고 가마를 탔다. 길놀이를 할 때 가면을 만들어 쓰기도 했는데, 가면은 주로 바가지와 종이를 이용해서 만들었으며, 다양한 인물을 형상화했다고 한다.

한편 놀이의 전개 과정과 승부의 결정 방식은 일반적인 쌍줄다리기와 크게 다르지 않지만, 암줄과 수줄을 결합할 때 쓰는 '비녀목'을 운반하는 방식과 두 줄을 결합하는 방식에서 약간의 차이를 엿볼 수 있다. 우선 다른 지역에서는 보통 비녀목을 특별한 절차 없이 운반하는데 비해 현재 의령에서는 비녀목에 줄을 걸어 목도를 하고 그 위에 수줄 편의 모가비가 탄 뒤 줄을 결합하는 현장으로 옮기고 있다. 다음으로 보통 암줄과 수줄을 결합할 때, 암줄이 줄머리를 세우고 기다리면 수줄이 다가와서 암줄의 줄머리 안으로 들어가는 데 비해 의령에서는 수줄이 꼿꼿이 줄을 세우고 있으면, 암줄이 다가와서 줄머리를 벌려 수줄에 끼운다. 수줄 중심의 결합방식으로서 특이한 경우라고 할 수 있다.

두 줄을 결합한 뒤에 줄을 당겨서 승부가 결정되고 나면 즉시 줄을 해체하였다. 주민들은 줄을 끊어다가 불을 때거나 삶아서 먹으면 사내아이를 갖는다거나, 문지방 위나 대문에 걸어두면 재액을 물리치고 복을 얻을 수 있다는 등의 속신에 따라 줄을 끊어서 집으로 가져갔다. 한편 사람들이 가져가고 남은 줄을 소의 여물로 쓰기도 했는데, 줄을 만들고 당기는 과정에서 짚이 많이 부드러워졌기 때문에 소가 잘 먹었다고 한다.

한편 큰 줄댕기기의 뒤놀이로 상여놀이를 벌였다. 양편은 줄을 당기기 전에 미리 상여를 준비해 놓는데 이때 상여는 실제 상례 때 쓰는 것보다 간소하게 만든 '백상여白喪輿'이다. 상여의 바깥에는 창호지를 붙이고 꽃장식을 해서 꾸몄다. 과거에는 줄을 당기고 난 뒤 이긴 편이 상여 위에 모가비를 태우고 읍내에서 길놀이를 한 뒤, 모가비의 집에 들러 풍물을 치며 한바탕 놀이판을 벌였다. 그런 다음에 "상대편이 졌으니까 초상 치르러 간다."라고 하면서 상여를 메고 농기를 앞세운 채 상대편 지역으로 들어갔다. 앞소리꾼인 '종구쟁이'가 상대방을 헐뜯는 사설을 메기면 상두꾼들이 뒷소리를 받았다. 상여를 메고 돌아다니다가 상대편과 마주치면 승부의 결과를 두고 실랑이가 벌어졌으며, 말싸움이 곧

몸싸움으로 이어졌다. 이 과정에서 상여가 부서지거나 농기가 훼손되는 경우도 적지 않았다.

주민들은 줄다리기에서 물아래 편이 이기면 비가 많이 내리지 않고, 물위가 이기면 비가 자주 온다고 했다. 물아래 편은 남강변에 살고 있으므로 비가 많이 오면 강물이 범람하여 폐농하기 일쑤였다. 이에 비해서 물위 편은 산간 지역에 살고 있으므로 물이 귀해 비 오기를 기다리는 처지였다. 이런 까닭에 비가 많이 내리지 않으면 물 아래편에 풍년이 들고, 비가 제대로 오면 물위 편에 풍년이 들어 시절이 좋을 것이라고 생각했던 것이다.

특징 및 의의 의령 큰 줄댕기기의 특징은 다음과 같다. 첫째, 일반적인 쌍줄다리기는 거주지에 따라서 편을 구성하지만 의령에서는 현재의 거주지보다는 '안태본'을 우선시해서 출생지를 편 가름의 기준으로 삼는다. 둘째, 의령에서는 일제강점기까지만 해도 일반적인 줄의 재료인 짚 외에 칡을 줄의 재료로 사용했다. 칡을 넣는 형태가 짚으로 만드는 것보다 오래된 것이란 점을 감안할 때, 의령 큰 줄의 전통성을 짐작할 수 있다. 셋째, 현재 의령 큰 줄은 130여 가닥의 삼가배줄을 합쳐서 만들고 그 길이도 한쪽이 120여 미터에 이른다. 규모로만 보면 현전하는 줄다리기 가운데 최대이고, 세계적으로도 유례를 찾을 수 없기 때문에 기네스북에 올랐다. 넷째, 큰 줄댕기기의 앞놀이는 가장행렬을 포함한다. 줄다리기에 앞서서 앞놀이를 하는 것은 일반적이지만, 의령의 경우처럼 소를 탄 신랑과 가마를 탄 신부가 등장하는 한편, 각종 깃발과 가면 쓴 이들이 함께 하는 사례는 찾아보기 어렵다. 다섯째, 뒤놀이로 상여놀이가 연행된다는 점이다. 이와 같은 사례는 전라남도 순천 해룡면의 코줄다리기에서도 나타나지만 양편의 격돌이 치열하게 이루어져 상대편의 상여를 부수고 농기를 훼손하기도 했다는 점에서 보다 역동적인 면모를 보여준다. 여섯째, 일반적인 줄다리기가 '고정형'을 취하는 데 비해서 의령에서는 가변형'을 취하고 있다. 어느 쪽이 이기든 그 주술종교적 결과를 양편이 공유하는 '고정형'과 달리 '가변형'에서는 이긴 편이 좋은 결과를 독점하는 것으로 설정되어 있다. 따라서 놀이의 양편은 한층 치열하게 경쟁할 수밖에 없다.

참고문헌 의령군 큰줄땡기기 실측조사보고서(한양명 외, 의령군, 2007).

필자 한양명(韓陽明)

이천 거북놀이

정의 경기도 이천 지역에서 전승되던 동물 가장놀이로, 추석에 거북이를 만들어 마을을 돌아다니면서 노는 놀이.

내용 경기도는 충청도와 함께 추석에 거북놀이가 집중적으로 행해졌던 곳이다. 대개 이들 지역은 평택을 제외하고는 대개 내륙에 위치하고 있다는 특징을 보인다. 이천 역시 그런 특징을 지닌 곳이라는 점에서 거북놀이가 활발하게 전승되었던 것으로 보인다.

현재 조사된 내용을 보면 장호원읍부터 시작하여 율면, 설성면, 대월면, 백사면, 모가면, 호법면, 마장면, 신둔면 등 남쪽에서부터 북쪽까지 너른 지역에서 전승되었다고 한다. 주로 추석에 행해진 것이 일반적인데, 장호원읍 송산 4리 산대마을은 정월 보름에 행해진 경우도 있다.

일제강점기와 광복 전후에 이 놀이는 대략 10대에서 20대 초까지의 청소년들이 모여 놀았기 때문에 정식적인 풍물패의 형식보다는 북이나 꽹과리만 있거나, 혹은 풍물이 없는 경우가 많았다고 한다. 물론 풍물패를 구성한 마을도 있으나, 신둔면 지석리처럼 처음에는



거북 · 질라잡이 | 국립민속박물관



거북이와 질라아비 | 2015 | 국립민속박물관



터주굿 | 경기 이천 | 2014 | 김종대

풍물패가 참여하지 않다가 흥이 생기면 풍물을 치며 마을 사람 전체의 놀이가 되는 경우도 있다.

거북의 경우도 지게에 소쿠리를 얹어서 거북의 등을 만든 후 수숫잎을 엮어 덮고 밤송이를 막대기 끝에 달아 머리라고 흔들었다. 제작이 개량되어 맷방석 위에 수숫잎을 엮어서 거북 몸통을 만들고, 여러 겹의 맨드라미 꽃대로 머리를 만들었다. 이런 형태는 이천 거북놀이가 단절되기 직전까지 사용하였다. 1978년 전국민속경연대회에 출품하면서 현재의 모습의 거북으로 정착되었다.

이천 거북놀이를 발굴한 인물은 1972년 당시 대월국민학교 교감으로 재직하고 있었던 김종린으로 당시 국민학생들을 중심으로 전수 활동을 하였다고 한다. 현재의 거북놀이 구성을 갖추게 된 것은 1976년 심우성의 '경기도 지방 전통문화 개발 세미나'에서 발표한 형식을 김종린이 채용한 것으로 보인다. 그 구성은 지신밟기굿이나 걸립과 유사하며, 다만 거북이를 몰고 다니는 질라아비가 추가된다고 하였다. 즉 농기잡이, 영기잡이, 용기잡이, 질라아비, 큰 거북, 남생이, 양반차림의 어릿광대, 머슴, 여종, 쑥불, 풍물재비 등 대략 27~29명 정도의 구성이다. 그러나 1978년 전국민속경연대회에 출연할 때는 51명이나 되는 대규모의 출연자로 구성했다. 2006년의 공연 내용을 보면 거북이 2명, 질라아비 3명, 양반 2명, 안주인과 집주인, 머슴 2명, 마을 아이들 8명, 마을 사람 10명, 풍물 8명 등 38명으로 구성되었다.

2006년에 행해진 이천 거북놀이의 절차는 길놀이—문굿—대청굿—터주굿—조왕굿—마당판굿—마을판굿의 순서로 진행되었다. 1985년에 발간된 『이천의 민속 '거북놀이'』에서는 길놀이를 한 후에 장승굿이 배치되고 마을판굿—문굿—터주굿—조왕굿—대청굿—마당놀이 등의 순서가 제시되었다. 이 방식은 마을굿에서 집안굿으로 전개되는 방식을 취하고 있었으며, 특히 장승굿이 배치된 특징을 보여준다. 하지만 최근에는 장승굿이 제거되고, 집안굿에서 마을굿으로 전개 방식을 변화시킨 상태이다. 무엇보다도 이천 지역에서는 장승제가 전승되지 않는데, 왜 장승굿을 맨 앞에 배치한 것인지 정확하지 않다. 현재는 장승굿을 없앤 상태이다.

길놀이의 대사부터 거북이를 '백석 천석 만석만큼 복을 주는 복 거북'으로 표현하여 거북놀이의 기능이 복을 기원하는 주술적인 민속놀이라는 점을 보여준다. 특히 대청굿은 지신밟기에서 행해지는 고사소리를 읊는 모습으로 진행되며, 이후 샘굿이나 터주굿, 조왕굿은 간략한 소리로 마무리한다. 이후 마당판굿에 와서 거북이가 쓰러지는데, 집주인이 음식을 제공하면 거북이가 기운을 차리고 놀이가 전개된다. 무엇보다도 이천 거북놀이에서는 거북을 '백 석 천 석 만 석 거북이'이라는 공식적 표현구를 사용하고 있기 때문에 거북을 통한 풍요 기원 속성을 극명하게 드러내고 있음을 알 수 있다.

전체적인 내용을 본다면 이천 거북놀이는 원래의 전승 내용과는 약간 변화된 상태로 복원되었다는 것을 알 수 있다. 무엇보다도 아이들 중심의 거북놀이에서 고사가 강조된 의례 형식의 어른 놀이로 전환되었다는 점이다. 특히 아이들이 주동이 되어 거북놀이가 행해졌을 당시에는 풍물이 없었기 때문에 대청굿이나 터주굿 등에서 행해지는 고사소리가 삽입될 여지가 없었다. 하지만 현재는 이천뿐만 아니라, 평택이나 천안 등의 거

북놀이에도 지신밟기류의 고사소리가 모두 등장하는 특징을 보여주고 있다.

특징 및 의의 현재 전승되고 있는 거북놀이 중에서도 대표성을 띠고 있는 이천 거북놀이는 현재 조사된 내용으로 보아 이천 전역에서 행해진 특징을 보인다. 이러한 현상은 여타 지역에서는 찾아볼 수 없을 정도로 활발한 전승력을 보였다는 점을 의미하는 것인데, 무엇보다도 이러한 사정은 이 지역이 과거에 수수를 많이 경작했다는 점을 보여주는 것이기도 하다. 먼저 이천 지역에서의 거북놀이는 충북 음성과 달리 멍석 등 짚을 이용하지 않는다 점을 들 수 있으며, 거북이와 질라아비는 모두 수숫잎으로 치장하고 있다. 이것은 바로 이천 지역의 전승 지역과 견주어 볼 때 수수 경작이 행해지지 않을 경우 전승이 불가하다는 점과 무관하지 않다. 따라서 이천의 거북놀이는 이천 지역이 현재의 논농사 중심이 아니라 과거에는 밭농작 중심권역이었다는 사실을 확인하는데 중요한 증거라고도 할 만하다. 현재 우리나라에서 전승되고 있는 거북놀이 중에서 유일하게 이천 거북놀이만 경기도 무형문화재 제50호로 지정되었다.

참고문헌 三國遺事, 경기도 거북놀이의 전승양상(김종대, 민속원, 2014), 이천거북놀이(김종대 외, 민속원, 2007), 이천의 거북놀이(김종린, 이천군향토문화자료총람2, 이천문화원, 1983), 이천의 민속 거북놀이(하주성, 이천문화원, 1985).

필자 김종대(金宗大)

임하필기
林下筆記

정의 이유원李裕元(1814~1888)이 정치·경제·사회·문화·역사·사상·제도·지리·금석 및 서화·음악·문학·민속 등 각 분야를 기술한 한문·필사본 39권으로 된 책.

내용 『임하필기林下筆記』에는 지연紙鳶(연날리기), 답교踏橋(다리 밟기)놀이, 처용處容놀이, 관화觀火(불꽃놀이), 나례儺禮, 가면假面과 산붕희山棚戲·동환희橦絙戲, 투호投壺, 승관도陞官圖·선선도選仙圖·승경도陞卿圖, 석전石戰, 선화패宣和牌(골패), 엽자희葉子戲와 투전投牋, 투자骰子(주사위로 하는 놀이)와 소투희小骰戲 등 민속놀이 관련 기록들이 있다. 이들 민속놀이들은 주로 기원이나 유래, 놀이 방법 등을 중심으로 기술되어 있다. 민속놀이 자료들 중 참고가 되거나 자료적으로 가치가 있는 민속놀이들을 중심으로 간략하게 소개하면 다음과 같다.

- 지연: "당나라의 장비張伾가 임명臨洺을 지키고 있다가 전열田悅에게 공격을 당했을 때에 마수馬燧 등의 구원병이 오지 않자 장비가 급히 지연紙鳶을 띄웠다. 그 지연이 전열의 진영을 지나갈 때 전열이 활을 쏘았으나 지연에 미치지 못하였으므로 그 지연은 무사히 마수의 진영에 떨어졌다. 그 지연에 '3일 이내에 구원해 주지 않는다면 임명 사람들이 전열에게 궤멸 당할 것이다.'라는 말이 있는 것을 보고 마수 등이 드디어 진군하여 포위를 풀었으니, 이 지연도 때로는 구제용으로 쓰인다."에서 보듯, 지연을 전쟁 때 구제용으로 사용했다는 중국의 고사는 참고할 만하다.

- 답교놀이: "내가 일찍이 갑진년(1844) 상원일에 한각翰閣의 동료들과 함께 금천교를 밟으면서 그 일을 들어 우스갯소리를 하였다. 함께 놀던 사람은 규재圭齋 남병철南秉哲, 주계周溪 정기세鄭基世, 송간松澗 조병준趙秉駿, 풍계楓溪 김세균金世均, 양곡暘谷 조봉하趙鳳夏 등 제공諸公으로서 모두 경재卿宰에 올랐고, 나 혼자만 먼저 정승이 되었다. …… 다리밟기라는 것이 있는데, 고려의 풍속에서 다리 병을 물리치는 놀이로 하였던 것이다. 속담에, '하룻밤에 열두 다리를 밟으면 열두 달의 재액을 없앨 수 있다.' 하였는데, 임진왜란 후에 이 풍속이 점점 사라졌다."에서 이유원 자신이 금천교에서 실제로 행했던 다리밟기와 임진왜란 이후 점차로 사라지고 있다는 기록은 참고할 만하다.

- 나례: "…… 관상감 관원이 나자儺者를 거느리고 새벽에 근정문勤政門 밖에 나아가면 승지가 역귀를 쫓을 것을 계청한다. 그러면 내정內庭으로 들어가서 서로 창화唱和하며 사방에다 대고 부르짖기를 마친 뒤 북을 치고 떠들면서 광화문으로 나오는데, 매 대隊마다 횃불을 든다. 마침내 사문四門의 성곽 밖에 이르면, 봉상시奉常寺의 관원이 미리 수탉과 술을 준비하고 있다가 나자가 문을 나오려고 하면 문 가운데에 신석神席을 펴고 희생犧牲의 가슴을 벽고劈辜하여 찢어서 신석의 서쪽에 자리를 깔고 제사를 지낸 뒤, 끝나면 닭과 축문을 땅에 묻는다."는 자료적으로 가치가 있다. 그리고 조선 후기에 나례 의식이 변모되었을 가능성도 있는 듯하다.



임하필기 | 서울대학교 규장각

- 가면과 산붕희·동환희: "가면은 『주례周禮』 방상시方相氏에서 기원하니, 황금 눈이 네 개 달린 가면을 만들어 귀신을 쫓았던 것이다. 『후한서後漢書』「예의지禮儀志」에 '대나大儺의 의식이 있으며, 짐승을 그린 나무 가면으로 나儺를 행한다.'라고 한 것이 그 시초이다. …… 우리나라에 있는 산붕희·동환희는 모두 목원木棬을 사용하였으며, 삼남 지방에 많이 있다. 옛날에 칙사를 맞이할 때 길 왼편에 도열하였다. 또 절구에 옷을 입혀 문 앞에 서 있는 부인의 자태를 형상한 것이 있었는데, 지금은 모두 없어졌다."에서 가면의 기원과 시초, 산붕희·동환희의 재질과 삼남 지방에 많이 있다는 기록, 그리고 산붕희와 동환희는 이유원이 생존했던 시기에는 거의 사라졌다는 기록은 자료적으로 가치가 있다.

- 승관도·선선도·승경도: "세속의 대국對局 놀이에 승관도라는 것이 있다. 높고 낮은 벼슬자리를 종이 위에 벌여 놓고 명경明瓊을 던져서 점수의 많고 적은 것을 가지고 올라가고 내려가는 것을 정한다. …… 또 송나라 때에 선선도가 있었는데, 또한 주사위를 사용하여 색깔을 견준 결과 제일 나은 자가 산선散仙이 되고 그 다음이 상동선上洞仙이 된다. …… 우리나라에는 승경도라는 것이 있는데, 일명 종정도從政圖라고도 한다. 또 남승도覽勝圖라는 것도 있는데, 이와 비슷하게 판을 늘어놓는다."에서 승관도와 선선도의 중국(당·송)에서의 유래와 놀이 방법, 그리고 우리나라의 승경도는 승관도와 성불도成佛圖, 특히 승관도를 참고 모방하여 만든 것으로 추정된다. 위의 기록은 자료적으로 가치가 있다.

- 엽자희와 투전: "구양공歐陽公이 이르기를, '당나라 사람들이 모이는 자리에는 엽자격葉子格이 성행하였다. 원문袁文이 이르기를, 이것은 당나라의 운명을 예언한 말이다. 하였는데, …… 바로 오늘날의 지패紙牌이다. 우리나라에서는 투전을 지패라고 하는데, 중국의 제도와 같으면서도 약간 다르니, 내가 일찍이 보았던 것이다."에서 엽자희의 일화와 지패의 시초는 참고할 만한 것으로 보인다.

- 투자와 소투희: "주사위는 본래 위魏의 진사왕陳思王(조식曹植)이 만든 것인데, 사기를 구워서 만든 것이다. 『설부說郛』에 이르기를, '박투博骰는 본래 질박하게 만들었는데, 당나라 때에 와서 뼈를 파서 구멍을 내고 거기에 주묵朱墨을 섞어서 칠한 다음 다시 붉은 상사자相思子를 취하여 구멍 속에 넣었다. 지금 주사위는 네 개의 구멍 위에 붉은색이 가해졌는데, 역시 본받은 바가 있는 것이다.' 하였다. …… 우리나라에는 소투희가 있으니 12조각에 2·4·7은 붉은색으로 만들고 상격上格이라 칭하는데, 위의 놀이에 가깝다."에서 투자를 만든 사람, 재질, 만드는 방법 및 일화에 대한 기록은 참고할 만하다.

특징 및 의의 『임하필기』에 수록된 민속놀이 자료들 중에는 조선 전기나 후기(주로 후기) 문헌들에 수록된 민속놀이를 참고·인용하거나 중국의 문헌을 인용하고 있는 경우도 있어 아쉬움을 주고 있다. 하지만 각 놀이마다 기원이나 유래, 놀이 방법 등을 언급하고 있어 주목될 뿐만 아니라 조선 후기, 특히 19세기의 민속놀

이의 일면을 이해할 수 있어 민속학적으로 의미가 있다. 그리고 골패·투전·소투희 등 일종의 노름과 관련된 놀이들을 소개하고 있어 눈길을 끄는데, 이는 당시의 사회상과도 연관이 있을 것으로 짐작된다. 『임하필기』에 수록된 민속놀이 가운데 지연을 전쟁 때 구제용으로 사용했다는 역사적 사실, 답교놀이가 임진왜란 이후 점차로 사라지고 있다는 기록, 나례 의식의 변모 가능성, 가면의 기원과 시초, 산붕희와 동환희가 많이 행했던 삼남 지방과 거의 사라져가고 있는 실상, 중국의 승관도를 주로 참고·모방하여 만든 것으로 추정되는 우리나라의 승경도, 엽자희와 우리 투전의 차이 등은 자료적으로 가치가 있다. 그러므로 『임하필기』에 기록된 민속놀이 관련 자료는 민속학적으로나 놀이 측면에서 의의가 있다.

참고문헌 임하필기에 나타난 세시풍속과 민속놀이 연구(송재용, 동아시아고대학26, 동아시아고대학회, 2011).

필자 송재용(宋宰鏞)

자치기

정의 긴 막대기(어미자)로 작은 막대기(새끼자)를 치거나 튕기면서 노는 놀이.

내용 우리나라 어느 지방에서나 흔히 볼 수 있던 놀이였는데 지금은 거의 사라진 놀이이다. 지방에 따라 놀이 이름이 다른데 북한 지역에서는 '오둑떼기·메뚜기치기·뫼뙤기치기' 등으로 불렀고 경상도에서는 '토끼방구', 전라도에서는 '땟공치기' 등으로 부르는데 가장 일반적으로 '자치기'라 부른다. 다양한 놀이명은 작은 자의 움직임을 본 떠 이름이 만들어졌기 때문이다. 즉 오둑떼기는 오뚝이처럼 튄다고 해서, 메뚜기·뫼뙤기·토끼 등도 모두 톡톡 튀기 때문에 붙여진 이름이다.

이 놀이도 언제부터 시작했는지는 정확한 기록은 없으나 별다른 놀이 기구가 없을 때 주위에서 쉽게 볼 수 있는 나무 막대기를 가지고 막대기가 가진 기능을 최대한 살려 만든 놀이이다. 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에는 서울을 비롯하여 북한 지역까지 조사되고 있어 전국적인 놀이임을 알 수 있다. 광복 후 조사된 『한국민속종합조사보고서』에서도 전국에서 모두 소개되고 있어 우리나라 대표 놀이로 손색이 없다. 놀이 도구는 긴 어미자와 새끼자로 구분되는데 보통 어미자는 길이가 50~80㎝, 새끼자는 길이가 12~15㎝ 정도로 만든다. 만드는 재료는 소나무, 상수리나무, 물푸레나무, 참나무, 밤나무 등 주변에서 쉽게 구할 수 있는 나무가 이용된다. 새끼자는 양쪽을 연필처럼 뾰족하게 깎거나(양날자), 한 쪽만 엇갈려 비스듬히 깎거나(외날자), 깍지 않고 그냥 두는(토막자) 세 가지 방법으로 만드는데 양날자가 보편적이다. 두 명 이상 여러 명이 할 수 있는데 사람 수가 많으면 편을 나누어 한다.

1. 원 자치기: 원을 그려 놓고 하는데 구멍 자치기와 달리 단계 없이 새끼자를 쳐서 멀리 보내 거리를 재는 것이 주된 활동이다. 놀이하기 전에 500자 또는 1,000자에 먼저 도달하는 쪽이 이기는 것으로 정하고 시작한다.

①지름 1m 정도 되게 원을 그리고 원으로부터 3~4m 정도 거리에 던지는 선을 그린다.
②가위바위보로 공격과 수비를 정한다.
③수비자는 던지는 선에서 새끼자를 원 안으로 던지는데 공격자는 던지는 자를 칠 수 있다. 따라서 수비자는 공격자가 치지 못하게 하면서 원 안에 넣는다. 새끼자가 원 안에 들어가면 한 번, 금에 닿으면 두 번, 원 밖으로 나가면 세 번 칠 수 있다.
④치는 횟수가 정해지면 공격자는 어미자로 새끼자를 쳐 올려 떠 있는 상태에서 세게 쳐서 멀리 보낸다. 이때 여기저기 포진해 있던 수비가 새끼자를 잡으면, 죽고 잡지 못하면 새끼자가 멈춘 곳에 가서 처음 정해진 횟수대로 위와 같이 한다.
⑤만약 어미자로 새끼자를 치는데 헛 쳐서 땅바닥을 치거나 새끼자가 위로 올라왔는데 헛 치면 그것도 한 번 친 것으로 간주한다.
⑥정해진 횟수가 끝나면 원으로부터 새끼자까지 거리를 어미자로 잰다. 친 사람이 30자를 불렀는데 30자가 더 될 것 같으면 '먹어라.' 하고 재지 않고 30자를 주고, 만약 안 될 것 같으면 '재라.'라고 한다. 이때 30자가 넘으면 30자의 두 배인 60자를 먹게 되고, 30자가 안 되고 25자가 되면 0자가 되고 죽게 된다. 따라서 너무 많이 부르지 않고 알맞게 부르는 것이 중요하다. 자로 잴 경우 새끼자로 재는 경우도 있는데 위로 튀어 오른 새끼자를 어미자로 한 번은 자기 자리에서 위로 치고 두 번째 떨어지는 새끼자를 쳐서 멀리 보낸 경우이다.
⑦점수를 얻었으면 그 사람이 탈락할 때까지 계속한다. 만약 한 편이 네 명이면 네 명이 차례로 위와 같이 해서 먼저 정한 점수를 내는 편이 이긴다.

2. 구멍 자치기: 깊이가 5㎝ 정도, 길이는 15~20㎝ 정도 판다. 편 나누기 등의 전개 방식은 원 자치기와 같은데 단계가 있는 점이 다르다. 각 단계는 지방에 따라 다른데, 일반적으로 쉬운 단계에서 어려운 단계로 진행된다.

①1단계: 공격자는 구멍에 새끼자를 걸쳐 놓고 어미자로 집어 던질 채비를 하면 수비자들은 앞쪽 여기저기에서 새끼자를 받을 준비를 한다. 공격자가 어미자로 새끼자를 힘껏 들어 멀리 보낸다. 이때 수비가 새끼자를 받으면 공격자가 죽게 된다. 만약 새끼자를 받지 못할 경우 새끼자가 떨어진 곳에서 구멍을 향해 던지는데 공격자는 어미자를 구멍에 걸쳐 놓아야 한다. 던진 새끼자가 구멍에 들어가거나, 어미자를 맞추거나, 구멍으로부터 어미자와 한 자 이내에 있으면 공격자가 죽게 된다. 이것이 첫 번째 단계인데 다음 단계부터는 어미자를 구멍에 걸쳐 놓지 않는다.
②2단계: 구멍에 새끼자를 비스듬하게 세워 놓고 쳐 올린 다음 어미자로 쳐서 멀리 보낸다. 이때도 수비는 새끼자를 받을 수 있고 움직일 때 발로 차서 안쪽으로 보낼 수 있다. 만약 받지 못하고 땅에 떨어지면 새끼자를 주워서 구멍을 향해 던지는데 구멍에 들어가거나 어미자의 1자 안쪽에 있으면 공격자가 죽는다. 따라서 공격자는 수비가 던지는 새끼자를 어미자로 힘껏 쳐 멀리 보내야 한다. 이런 과정을 거쳐 최종적으로 멈춘 곳으로부터 잣수 재기를 하는데 재는 방법은 원 자치기와 같다.
③3단계(양손 치기): 한 손으로 새끼자를 잡고 다른 손으로 어미자를 잡은 다음 새끼자를 공중에 던져 놓고 떨어질 때 쳐서 멀리 보낸다. 이후 단계의 뒷부분은 모두 2단계와 같다.



자치기 | 이억영 | 국립민속박물관

④4단계(한손 치기): 한 손으로 새끼자와 어미자를 잡고 있다가 새끼자를 공중에 띄운 다음 떨어지는 새끼자를 쳐서 멀리 보내는 것이다.
⑤5단계(한 번 치고 날리기): 한 손으로 새끼자를 잡고 있다가 놓으면서 어미자로 새끼자를 위로 한 번 치고 두 번째 쳐서 멀리 날리는 것이다.
⑥6단계(돌려 치고 날리기): 5단계와 같은데 새끼자의 한쪽을 쳐서 공중에 회전시킨 다음 치는 것이 다르다.
⑦7단계(다리 사이로 치고 날리기): 2단계처럼 비스듬이 세워 놓고 한 쪽 다리 사이로 팔을 집어 넣은 다음 그 상태에서 어미자로 새끼자를 친다. 새끼자가 위로 튀어 오르면 얼른 다리에서 팔을 뺀 다음 새끼자를 쳐서 날린다.
⑧그밖에 새끼자를 친 다음 한 바퀴 돌고 치는 방법, 공중에서 세 번 또는 네 번 친 다음 날려 보내는 방법 등 다양하다. 또한 지방에 따라 순서가 바뀌기도 하고 중간 단계를 생략하고 간단하게 놀기도 한다.

먼저 정한 점수에 도달하면 이기는 것은 원 자치기와 같다.

특징 및 의의 놀이의 각 단계에 대한 용어가 지방마다 다양한데 구멍 자치기의 경우 전라도 광주에서는 6단계를 '병아리 치기'라고 하고 2단계를 '개잡기, 코뜨레기'라고 하며, 같은 2단계인데도 충청도 금산의 경우 '코방아'라고 하고 3단계는 맏대라고 하기도 한다. 이렇듯 이름이 다양한 것은 그만큼 많이 놀았으며 놀이 방법 또한 지역에 따라 다양하다는 것을 말해 주는 좋은 징

표가 된다. 서양에서는 팁-캣(Tip-Cat), 라오스 등 동남아시아에서도 걸리-단다란 이름으로 이 놀이가 행해지는데 놀이 방법은 우리나라의 것과 거의 같다.

참고문헌 금산의 민속놀이(강성복, 금산문화원, 1994), 서산민속지-하(경희대학교 민속학연구소, 서산문화원, 1987), 우리나라의 민속놀이(리재선, 한국문화사, 1995), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992), 한국민속종합조사보고서1~13(문화공보부 문화재관리국, 1969~1982).

필자 이상호(李相昊)

장기

정의 두 사람이 장기판의 장기알을 번갈아 가며 놓아서 상대방을 왕을 잡는 승부놀이.

역사 장기는 조선 전기에는 국희局戲, 상희象戲, 박희搏戲 등으로 적고, 18세기 문헌에서 우리말로 댱긔(『오륜행실도五倫行實圖』), 쟝긔(『역어유해譯語類解』, 『송강가사松江哥辭』, 『한청문감漢淸文鑑』)로 표현하였다. 장기는 바둑과 더불어 '기박棋博'이라 하며, 나무토막에 글씨를 쓰고 그것을 조각한 알[棋]로 적의 장(왕)을 꼼짝 못하게 포위하여 승패를 겨루는 까닭에 그 명칭을 '장기'라고 붙였다고 한다. 상희라는 이름은 장기의 발생기원이 코끼리를 숭앙하는 불교국인 인도에서 비롯되었기 때문에 붙은 이름으로, 원래 인도의 승려들이 오랜 수도생활 중에 잠깐 쉬는 틈을 타서 행하던 놀이로서 그것이 중국으로 전파되었다고 한다.

우리나라에서 장기 놀이는 문헌상 고려시대에 즐기기 시작하였다. 『고려사高麗史』에는 장기를 잘 두는 송나라 상인 하두강賀頭綱이 벽란도碧瀾渡 주막의 주인과 내기 장기 내용이 나온다(권 71 「악지樂志」 속악俗樂 예성강禮成江). 그런데 현재의 한국과 중국의 장기알 구성은 같지만, 장기판의 모습과 장기 알의 진행 방식은 확연히 달라 한국인과 중국인이 처음 만나 장기를 두기는 어렵다. 따라서 고려와 송나라의 장기판과 놀이 방식은 당시에는 동일했을 것으로 추정된다. 고려시대의 장기판은 가로 14줄, 세로 15줄, 모두 210칸으로(『뇌연집雷淵集』 권 27 잡지雜志), 조선시대의 가로 9줄, 세로 10줄로 된 장기판보다 더 크고 복잡하다. 따라서 조선시대 이전의 장기는 후세의 장기보다 판이 넓다는 뜻에서 '광상희廣象戲'라고 불렸다.

내용 장기는 나이의 많고 적음에 관계없이 언제 어디에서나 한가롭기만 하면 즐길 수 있는 진법陣法놀이이다. 자기편의 대장[將, 王: 楚·漢]을 상대편[敵手]의 공격에서 안전하게 방어하는 동시에, 상대편의 왕을 공격하여 그를 잡음으로써 승리하게 되므로 포진을 물샐틈없이 잘 하여야 된다.

장기판은 대체로 가로 70㎝, 세로 60㎝ 정도의 직사각형 나무판에 가로 9줄, 세로 10줄을 긋고 홈을 판 후, 거기에 먹칠을 하여 만들었다. 또한 판 밑에는 7~10㎝ 정도 높이의 다리를 달기도 하였다. 장기알은 흔히 팔각형의 나무토막을 매끈하게 다듬어서 붉은색과 푸른색으로 글자를 새겨 넣는데 붉은색은 보통 바른 글자체로, 푸른색은 흘림 글자체로 썼다. 한왕 편은 붉은색 바른 글자체로 썼고, 초왕 편은 푸른색 흘림 글자체로 썼다. 통상 나이가 많은 사람이나 고수가 붉은색 말을, 나이가 어리거나 하수가 푸른색 말을 차지하고 하수가 먼저 장기알을 움직인다. 장기알의 크기는 포·차·마·상은 동일하게 하고, 왕은 앞의 알보다 크며, 사와 졸은 작게 만든다. 나무는 고양나무를 제일 좋은 것으로 여기나 이밖에 참나무, 밤나무, 살구나무 등 단단하고 무늬와 빛깔이 보기 좋은 나무로 장기알을 만들었다.

장기알은 장[將, 王]은 각 한 짝, 차車·포包·마馬·상象·사士는 각각 두 짝, 졸卒, 兵은 각 다섯 짝으로, 한쪽은 16짝이며, 양쪽을 합하여 32짝이다.

장기알의 배치 방법은 장기 궁밭(왕궁)에 왕을, 왕 뒤쪽 양쪽 밑줄에 사를 놓는다. 차는 밑줄의 양쪽 끝에, 그 다음에는 경기자의 전술적 구상에 따라 차, 마, 상 또는 차, 상, 마의 순서대로 놓는다. 포는 세 번째 가로줄과 두 번째 세로줄의 교차점에 놓는다. 왕을 중심으로 한 장기의 포진법布陣法에는 왕 앞에 포를 가져다 두는 것을 '면포장기', 왕 앞에 상을 가져다 놓는 것을 '면상장기', 왕 앞의 양쪽 귀에 말을 가져다 놓는 것을 '양귀마장기'라고 한다.

장기알의 움직인 방법은 차는 가로세로 직선으로 여러 금을 마음대로 움직일 수 있으며, 그 선상에 있는 상대편 장기알을 다 잡을 수 있다. 차는 움직임이 자유롭고 빨라 제일 위력 있는 알로 여긴다. 포는 가로세로 직선상에서 장기알을 하나 건너뛰어 마음대로 옮기거나 그 선 위에 있는 상대편 포를 제외하고 모두 잡을 수 있다. 마는 두 칸씩 옮기는데 첫 칸은 직선으로 두 번째 칸은 대각선으로 움직일 수 있다. 상은 세 칸씩 움직이는데 첫 칸은 직선으로 두 번째와 세 번째 칸은 대각선으로 움직일 수 있다. 옮겨 앉는 위치에 있는 상대편 장기알을 무엇이든 잡을 수 있다. 그러나 옮겨 가려는 직선과 대각선상의 중간에 어느 편 장기알이 있으면 움직이지 못한다.



장긔 뒤는 모양 | 기산풍속도(2002년 복제) | 국립민속박물관

졸은 앞과 옆으로 한 칸만 갈 수 있고 그 선상에 있는 상대편 장기알을 잡을 수 있지만, 뒤로는 움직이지 못한다. 병은 후퇴를 허락하지 않은 셈이다. 사는 궁宮, 城 안쪽에서 항상 장(왕)을 보호하는 임무를 띠기 때문에 팔방의 궁 안에서만 선을 따라 한 칸씩 움직일 수 있다. 장(왕)의 움직이는 방법은 사와 같은데, 항상 적수의 길점을 피하여야 된다. 그 길점에 놓이면 적수의 '장군' 소리와 아울러 먹히고 패전의 고배를 받게 된다.

한편 중국의 장기판 중간에는 초하한계楚河漢界가 있는데, 이것은 황하 남쪽 광우산廣武山 위의 홍거우鴻溝를 가리킨다. 이곳은 군사 요충지로 초나라의 항우項羽가 한나라와 천하를 나눌 때 홍거우 서쪽을 한漢으로, 동을 초楚로 정한 데에서 유래했다. 중국 장기알은 한국과 달리 그 크기가 같고, 진행 방식은 사는 사선으로만 이동이 가능하고, 졸은 앞으로만 간다. 다만 졸은 강을 넘으면 앞, 옆으로 자유롭게 이동하여 어느 곳으로 진행할 수 있고 선상의 상대방 장기알을 잡을 수 있다. 상은 사선으로 2칸을 갈 수 있고, 포는 말을 넘기지 못하고 자유롭게 이동하지만, 상대방 말을 잡을 때는 우리와 같이 말을 넘겨 상대방을 잡는다. 왕, 차, 마 등의 움직임 방식은 우리와 같다.

특징 및 의의 장기는 전쟁의 형식을 본 딴 놀이로서 처음에는 대장기·중장기·소장기 등이 있었으나, 현재는 소장기만 남았다고 한다. 장기는 일대일 놀이이지만, 대개의 장기판 둘레에는 구경꾼들이 있어 어느 한 편에 훈수를 한다. 이 훈수로 싸움이 벌어지거나 웃음거리가 되는 경우가 종종 발생하지만 놀이 가운데 개인 경기가 단체 경기처럼 진행되는 유일한 놀이이다.

참고문헌 동아시아의 놀이(김광언, 민속원, 2004), 민속놀이와 명절(조선의 민속전통 편찬위원회, 대산출판사, 2000), 우리나라 민속놀이(심우성, 동문선, 1996), 장기의 이론과 실제(이재춘, 서림문화사, 2000), 한국의 민속놀이(Stewart Culin, 윤광봉 역, 열화당. 2003).

필자 정연학(鄭然鶴)

장치기

정의 긴 나무 막대 형태의 채를 이용해 나무 공을 쳐서 상대의 구문에 넣거나 결승선을 통과하여 승부를 겨루는 남성의 집단적 승부놀이.

내용 장치기는 마상 격구가 지상화된 것으로, 지상에서 긴 나무 막대를 이용해 나무 공을 쳐서 상대의 구문에 넣거나 결승선을 통과시키는 남성 중심의 승부놀이이다. 놀이 방법으로 보아서는 필드하키와 유사하다.

장치기는 주로 조선 후기에 초동을 중심으로 겨울철에 널리 전승되던 놀이 형태이며, 명칭은 지역에 따

라 장치기·짱치기·공치기·공놀이·얼레공놀이 등으로 다양하다. 문헌상 유사 용어로 격구, 타구打毬, 봉희棒戱 등이 있다. 대체로 장치기는 격구와 밀접한 관련이 있으며, 지상 격구에서 유래했다고 볼 수 있다. 이것은 조선 초기에 타구 형태로 왕실에서는 궁정 내의 타구로, 또한 민간에서는 어린이들의 타구놀이에서부터 유래한다. 조선 초기에 궁중에서 왕과 왕실, 신하들을 중심으로 이루어진 타구는 '와아窩兒'라는 구멍에 넣는 구멍 투입형으로 미니 골프의 초기 형태이다. 이것은 상류층의 사교적 유흥 문화의 성격을 지닌다.

한편 조선 초 민간의 어린이들이 혜정교에서 주요 인물들을 풍자하며 놀이한 타구는 민간 장치기의 시초라 할 수 있다. 이것은 어린이들이 일정한 거리에서 목표물을 타격한 과녁 타격형으로, 내용은 풍자적 성격을 지녔다.

조선 중기 이후 총포의 발달로 인해 마상 격구가 쇠퇴하면서 지상 격구는 민간에서 활발히 전승된다. 구체적 기록이 나타나지 않지만, 구전에 의하면 장치기는 19세기 후반에 이미 일반에 널리 퍼졌다. 그리고 20세기 초반까지 신체접촉이 이루어지는, 초동들의 겨울철 편놀이로 일반화되었다. 한편 이 놀이는 상층의 자제들이나 서당의 학동에게는 상민의 놀이라 하여 억제되기도 했다.

1930년대 초, 경기도 수원에서 농촌 계몽운동을 주도한 젊은 지식인들이 민족의식의 고취, 농촌 계몽 운동, 겨울철 체력 단련의 수단으로 장치기를 적극 권장했다. 곧 지주 출신 젊은 지식인으로 당시 사회주의 운동을 했던 박승극이 농촌 계몽운동 차원에서 야학원 학생들에게 장치기를 보급했다. 그리고 수원의 양감면 용소리에서 신문사의 후원 아래 '얼레공대회'라는 조직적 장치기 시합도 개최하였다. 박승극은 수원청년동맹을 앞세워 이 대회를 열었으며, 주로 수원·오산·화성 지역 야학생들 32팀이 참여하는 성황을 이루었다. 당시 장치기협회가 있는 대구를 비롯한 일부 지역도 참여한 것으로 보인다. 이 놀이는 일제강점기에 민족의식을 심고, 겨울철 체력 단련의 수단으로 적극 권장되었다. 한편 대구에서도 장치기협회가 결성되어 학교에서 학생들에게 보급되었다.

장치기의 분포는 전국적이며, 주요 전승 집단은 10대 중반에서 20세 초반의 초동이나 젊은이들이지만 때에 따라 나이 든 성인들도 참여한다. 주로 동네 대항이나 초동 사이에 나뭇짐 날라주기, 담배와 술내기 등의 내기 시합 형태로 이루어졌다. 참여 인원은 일정하지 않아 6~12명을 두 편으로 나누어 시합을 하지만, 20명 이상이 참여하는 경우도 있다. 놀이 시기는 주로 농한기인 겨울과 초봄이며, 주로 초겨울에 나무하러 갈 때에 놀이가 이루어졌다.

놀이 도구는 크게 채와 공으로 나뉘는데, 주로 소나무로 만든다. 채는 긴 나무에 끝이 구부러져서 공을 칠 수 있는 필드하키 형태의 채로 대략 1~1.5*m* 정도이다. 지역에 따라 장채, 짱매, 공채, 짝지, 공채, 장치기대, 공치는 채, 얼레공채 등으로 불리며 간혹 지게 작대기도 사용된다. 그리고 공은 단순히 공, 얼레공, 짱공, 장치기공이라 부른다. 보통 소나무의 관솔이 박힌 부분을 사용하며, 크기는 어른 주먹 정도이다.

놀이 공간은 일정하지 않고 언덕·산기슭·냇가·잔디밭·논바닥·얼음판 등으로 다양하다. 대체로 산악 지대에서는 고개·산기슭·냇가이며, 평지에서는 잔디밭이나 논바닥에서 놀이가 이루어졌다. 놀이판의 크기는 중앙에서 35*m*(50보) 또는 20~25*m* 정도이며, 그 양쪽에 골문에 해당하는 구문을 세운다. 구문의 간격은 일정치 않으나, 대략 1~2*m* 간격으로 말뚝을 세우거나 작은 돌을 갖다 놓는다.

놀이 시작 방법은 지역에 따라 다르다. 양쪽 대표가 중앙에 채를 들고 마 주서서 땅에 있는 공을 서로 치는 방식은 '땅장' 또는 '따굴'이라 한다. 또 중앙에 구멍을 파 공을 넣고 이 공을 동시에 치는 '아랫짱', '구멍공' 형태가 있는데, 이때 구멍은 대개 직경 20*cm* 정도이다. 한편 위로 던진 공이 떨어지는 것을 서로 치는 '웃짱'이 있는데 이것을 '땡공' 또는 '딴장', '천장장'이라고도 한다. 또는 몸을 한 바퀴 돌려 치는 '소래기'(물네장', '돌장)가 있고, 공을 굴리는 '굴러공', 다리 오금 사이로 던져 치는 '오금장'도 있다.

공을 채로 쳐서 상대의 골문에 넣으면 1점을 얻는다. 대개 5점이나 10점 내기 형태가 많으며, 시간을 정해 하는 경우도 있다. 경우에 따라 상대방의 일정한 선을 넘어가면 득점하는 방식도 나타난다.

민간의 장치기는 20세기 중반인 광복 전후와 6·25 전쟁 직후에 대부분 소멸한다. 광복 이후의 혼란, 전쟁에 의한 놀이 기반의 약화, 급격한 도시화에 의한 농촌 남자 아이들의 감소, 전후 땔감 채취 방식의 변화 등에 따라 장치기는 급격히 사라진다. 그러다가 전국민속예술경연대회에서 일부 재현되기도 했으나, 현재 현장에서는 전승이 소멸되었다.

특징 및 의의 장치기는 조선시대에 상류층 남성들의 개인적 기량 과시와 여흥 놀이의 기능에서 점차 겨울철이나 농한기에 초동이나 10대 남자들 중심으로 노는 집단적 승부놀이로 바뀌어갔다. 그리고 일제강점기에는 민족의식을 함양하는 농촌 계몽 운동의 차원에서 권장되기도 했다. 이런 점에서 장치기는 시대에 따라 다양한 의미와 기능을 지니고 변화되어 왔다. 장치기는 공간의 제약이 없으며, 도구는 주위에서 쉽게 구할 수 있다는 점에서 대중성을 지니며 광범위하게 전승된 놀이 형태이다.

참고문헌 조선 고대 동절 운동 장치기(김영제, 중앙2, 조선중앙일보사, 1934), 동아시아 격구의 전승 양상과 비교연구(정형호, 비교민속학회41, 비교민속학회, 2010), 동아시아의 놀이(김광언, 민속원, 2004), 아이들도 왕도 신나는 장치기놀이(심승구, 조선시대 사람들은 어떻게 살았을까?, 청년사, 1996), 장치기의 전승과 변모 양상(정형호, 비교민속학43, 비교민속학회, 2010), 한국민속놀이의 연구(최상수, 성문각, 1985).

필자 정형호(鄭亨鎬)

재판놀이

정의 관아의 권력 행사 및 재판 과정을 모의한 민속놀이.

개관 재판놀이는 원놀이, 원놀음, 원님놀이, 사또놀이, 서당놀이, 재판놀이, 관원놀이, 관아놀이, 감영놀이 등 지방에 따라 다양하게 불리고 있다. 형태는 크게 모의재판이 강조되는 형과 관원들의 행차 의식이 중심이 되는 형이 있는데, 전자로는 경북 영양의 원놀음, 안동·청송·의성 등지의 서당놀이, 강원 북평의 원님놀이 등이 있으며, 후자로는 함남 북청의 토성 관원놀이와 경남 통영의 사또놀이 등이 있다. 이외에 충남 부여의 은산 별신제와 경북 안동 풍산의 진법놀이는 모의재판이 없이 관원들의 행차만 보여주는 성격이어서 재판놀이에 포함시키기는 어렵다.

내용 재판놀이는 독립적으로 진행되기보다는 대체로 모의재판과 관원의 행차, 치제致祭, 걸립, 기타 민속놀이 등이 함께 결합되어 진행되는 양상을 보인다. 그런데 이런 재판놀이는 그 유래와 핵심 부분, 진행 과정 등을 전체적으로 살펴볼 때 모의재판이 중시되는 유형과 관원 행차 및 제의적 측면이 강조되는 유형의 두 형태로 나타남을 볼 수 있다. 전자에 해당하는 것이 영양 원놀음으로, 모의재판 중심의 오락성과 연희성이 두드러진다. 그리고 후자에 해당하는 것은 토성 관원놀이로 제의적 성격이 강조되며, 관원들의 행차의식이 오히려 중심에 놓인다.

먼저 제의적 성격의 행차 의식을 잘 보여주는 토성 관원놀이는 모의재판의 의미나 기능이 그다지 크지 않다. 모의재판은 재판 과정을 흥미롭게 놀이화시킨 것이기보다는 관의 실력 행사를 그대로 모방하는 성격이 강하며, 관원 행차 의식이 치러짐에 따라 부수적으로 덧붙여 놀이화된 것이라고 할 수 있다. 보다 중요한 기능을 하는 것은 관원들의 행차 의식이며, 이것은 마을제의 와도 아주 밀접한 관련을 맺는다. 이 점은 놀이가 있게 된 유래담을 통해서도 확인할 수 있다. 토성마을에 이사 온 노인에게 자식이 셋이 있었는데, 까닭도 모른 채 위로 두 아이가 죽어 버렸다. 노인은 막내마저 잃을까 걱정을 하다가 하루는 나무 밑에서 잠이 들었는데, 꿈에 자신들은 숙신肅愼 고도古都의 장수라고 하는 자들이 나타나 자신들을 위해 제를 올려 주면 자식은 물론 마을의 안녕을 보장하겠다고 하였다. 그 말에 따라 해마다 그 모습을 흉내 내어 관원들의 행차 의식을 벌이게 된 것이 바로 토성의 관원놀이이다. 따라서 토성 관원놀이의 관원 행차 의식은 놀이적 성격이기보다는 제의적 성격에서 기원하고 있다. 그런데 이런 양상은 은산 별신제에서도 그대로 찾아볼 수 있다. 은산 별신제의 유래도 마을에 원인 모를 돌림병이 돌아 사람들이 죽어 나가서 걱정하고 있는데 그 마을 노인의 꿈에 백제 장수가 나타나 자신들은 전쟁에 나갔다가 억울하게 모함을 받아 죽었다고 하면서 자신들의 버려진 유골을 수습해서 묻어 주고 제를 지내 준다면 돌림병도 없애 주고 마을을 지켜 주겠다고 하였던 데서 비롯된 것이다. 여기서도 장수들의 행차 의식을 그대로 보여 주는 의식을 거행하지만 모의재판 과정은 수반되지 않는다.



영양 원놀음 | 2015 | 국립민속박물관

따라서 이런 관원들의 행차 의식은 놀이적 성격에서 비롯되었다기보다는 마을의 안녕을 기원하고 사악한 기운을 축출하는 성격이 강하다. 이런 성격은 토성의 관원놀이가 벽사진경辟邪進慶 성격의 사자놀이와 함께 연행된다는 점과 칼춤을 춘다는 점, 아울러 이 놀이가 마을제의와 함께 치러진다는 점과도 일정하게 연결된다. 곧 토성의 관원 행차 의식은 놀이보다는 마을의 안녕을 축원하고 악귀를 쫓기 위한 성격에서 점차 놀이화된 형태로 변모된 것으로 보인다. 통영의 사또놀이나 마을굿에서 연행되는 관원놀이 형태도 대체로 동일하다.

반면 모의재판이 중시되는 영양의 원놀음은 제의적 성격과는 달리 순수하게 놀이에서부터 출발한 것으로 보인다. 이 놀이는 관원들의 행차 모습과 모의재판만으로 이루어지는데, 특히 모의재판놀이가 중심이다. 물론 이 지역 관원놀이에서도 행차 모습을 그대로 보여준다. 하지만 그 행렬이 마을의 가가호호를 돌면서 걸립을 하는 것은 후대에 부가된 것으로 추정되며, 본래는 이런 행차 의식이 원놀음을 화려하게 보이기 위한 부수적인 장치였던 것으로 보인다. 그 놀이의 본래적 면모를 보여 주는 것으로 판단되는 기록 및 구비 전승 자료를 통해 보면 이 점을 파악할 수 있다. 영양 원놀음의 경우 유래를 밝히는 이야기가 있는데, 모의재판에 바탕을 두고 있다. 조선 영조 때 이광좌李光佐가 영의정으로 있을 때 민정 시찰을 하기 위해 한 고을에 들렀는데, 그곳의 한 집에서 세 자매가 원놀이를 하고 있었다. 아버지를 죄인으로 삼아 그 죄를 다스리는데, 그 재판 내용이 과년한 딸을 출가시키지 않음을 치죄治罪하는 것이었다. 혼례 올릴 비용이 없어 결혼을 시키지 못한다는 탄식을 하는 아비 역의 둘째 언니를 사또로 분한 막내가 혼을 내면서 큰 언니 시집보낼 방도를 알려주며 판결을 내리자 그것을 본 이광좌가 그 판결대로 실행되도록 도움을 주었다고 한다. 이런 유래담은 토성 지역의 것과는 판이한 차이를 보인다. 토성 관원놀이의 유래담 본질이 제의가 있게 된 과정을 설명하는 데 초점을 둔 반면 이 유래담은 모의재판놀이를 하는 모습을 그대로 담고 있는 형태이다. 영양 원놀음은 재판놀이 자체가 출발점이며, 모의재판을 위해 관원 행차라든가 관원의 권력 행사가 덧붙여진 것이라고 할 수 있다.

지역사례 대표적인 재판놀이로는 경북 영양의 '원놀음'과 강원도 북평의 '원님놀이', 함북 북청의 토성 '관원놀이' 등을 들 수 있다.

- 영양 원놀음은 주로 정월 초순에 놀았던 놀이로 영양군 일대뿐만이 아니라 봉화군 북부, 영주군 북부, 예천군 북부, 문경군 북부, 울진군 일부 등 경북의 여러 지역에서 행해졌음이 확인된다. 영양읍에서는 원놀음이 1900년에 중단되었다가 1972년 이래 복원 전승되고 있다. 주로 주간에 놀던 놀이이며, 장소는 주로 부농의 대청이나 행랑방에서 이루어졌고, 마을 광장이 이용되기도 했다. 놀이의 구성원은 원님과 이방·호방·공방·병방·형방·예방 등 육방관속, 그 외에 통인 2명, 여러 명의 사령, 관노, 관비, 수청기생 등으로, 마을 사람들이 각기 배역을 나눠 맡아 권력 행사와 재판을 모의하여 놀았다. 대규모일 때는 악공이 동원되기도 했다. 배역의 복장은 정초의 평상복을 그대로 입고 하였지만 때로는 관아에서 옷을 빌려 입기도 했다. 원놀음의 모의재판에서 주로 다루었던 내용은 관의 생산물 수탈, 조세 강제징수, 패륜 행위, 애정 중매, 가난한 집의 구휼 등 아주 다양했다. 원놀음은 10일 가량 이 마을 저 마을을 다니며 이루어졌으며, 불려 나온 주인을 원님이 여러 죄명을 씌워 벌을 내리면 주인은 벌을 감면하는 대가로 주안상을 차려 주어 즐기며 논다. 때문에 나중에는 이 놀이가 크게 민폐를 끼치기도 하였으며, 걸립의 모습을 떠기도 했다.

- 북평 원님놀이는 북평읍 13개 리 전 지역과 그 인근 지역에서 행해졌으며, 음력 정월대보름을 전후로 열흘 정도 열렸다. 1900년부터 20여 년간 전승되다가 1977년에 재현되어 현재까지 연행되고 있으며, 지역 노인의 고증 등을 통해 그 연행이 200여 년은 더 소급될 수 있는 것으로 보고 있다. 놀이의 구성은 주민이 뽑는 원님 선출, 관원 행차, 진천 다리밟기와 겨루기, 원님 송사 해결 마당놀이 등이며, 특히 답교놀이와 연결되어 진행되는 점이 특징이다. 먼저 원을 뽑는 것은 마을 사람들의 의사를 물어 선정하는데, 부유하고 인품이 있으며, 언변이 좋은 지역 유지나 선비가 그 대상이 된다. 다음으로 관원 행차는 실제 삼척부사 부임이나 순시 과정을 흉내냈는데, 그 행렬은 전도자前導者–일산잡이–전배前輩–집사–도사령–원님–악대–후배後輩–실내부인–아전–방자–통인–기생–사령–마을 사람 순으로 진행한다. 이 과정에서 원님놀이를 행하는 마을들은 각기 진천에 놓인 북평교北坪橋를 밟으며 가야 하는데, 이것이 답교놀이와 연결된다. 이 답교놀이가 여타 지역의 답교놀이와 차별성이 있지는 않으며, 정월대보름 세시놀이가 원님놀이와 자연스럽게 결합된 것으로 보인다. 이 행차가 끝나면 북평 원님놀이의 핵심인 모의재판이 이루어진다. 내용은 송사를 해결하는 것이 핵심이다. 평소 마을 풍기를 문란하게 한 자, 마을 공동작업에 불참한 자, 관원놀이에 불참한 자 등이 치죄의 대상이 되며, 이 외에 지역 현안이나 권선징악의 송사가 다뤄지기도 했다. 마지막에는 풍악을 울리며 춤을 추고 노래를 부르는데, 춤은 조장춤·이장춤·굿거리춤·시나위춤 등을 추었다고 한다.

- 토성 관원놀이는 정월대보름을 전후하여 거행되는 민속놀이로, 모의재판과 관원들의 행차 의식만이 아니라 고제당古祭堂에서 제사를 지내 토성의 지기를 억누르고 숙신을 비롯한 여러 장졸과 비명횡사한 영혼을 위무하는 등 제의적 성격을 강하게 지니는 것이 특징이다. 이 놀이는 1940년 무렵까지 행해졌으나 일제의 압력으로 중단되었다. 토성 관원놀이의 진행 순서는 늘리리–모의재판과 치죄治罪–관원들의 행차의식–치제致祭–횃불싸움–사자놀이 등의 순서로 진행되었다. 먼저 모의재판에서는 수령(군수)·남병사南兵使·중군中軍·집사執事·순령수巡令手·죄인 등으로 배역이 구성되어 있으며, 평소 불량했던 자나 관원놀이에 불참한 자 등에 대한 죄를 묻고 재판을 거행한다. 다음으로 행차는 도가都家를 출발하여 토성을 한 바퀴 돌아 고제당까지 가는 것으로, 선두에 쇠나팔수가 서고 뒤이어 '숙신고도대선명肅愼古都大宣命' 등의 글귀가 쓰인 기를 드는 봉기奉旗, 순령수, 일산, 절도사, 본관, 중군, 집사, 급창, 육방, 포졸, 죄인, 악사, 탈꾼 등의 순으로 행렬을 이루었다. 이 행렬이 토성을 한 바퀴 돌아 고제당에 도착하면 제를 지내게 된다. 고제당은 토성 밖에 있는 제당터로, 여기에서는 여러 사정으로 인해 제사를 받지 못하는 원귀를 달래는 여제厲祭 성격의 제사를 지낸다. 그리고 15일 저녁에도 횃불싸움을 하게 되는데, 여타 횃불놀이와는 차이가 있다. 말을 타고 달아나는 중군을 젊은이들이 몰아 가서 횃불로 지지려 하면 결국은 말을 버리고 맨발로 도망가는 형태로 '중군지지기놀이'라고도 한다. 이어서 사자놀이를 했는데, 원숭이춤, 사당·거사춤, 꼽추춤, 칼춤, 무동춤, 사자춤을 추고, 마지막에는 놀이에 참여한 마을 주민들이 함께 군무를 추며 새벽까지 놀았다.

특징 및 의의 재판놀이는 지역에 따라 그 성격이 다르기는 하지만 다음 몇 가지 특징을 찾을 수 있다. 첫째, 모의재판을 통해 위정자의 선정善政을 기원하는 뜻을 담고 있다. 이는 현명한 판결을 기대하는 바도 있지만 한편으로는 향리의 횡포를 고발하여 그렇게 하지 못하도록 하는 의도도 담겨 있다. 그런가 하면 소규모 아이들의 놀이인 경우는 지혜로움을 뽐내는 수단으로 활용되는 모습도 찾아볼 수 있다. 둘째, 이런 재판놀이가 정월

초나 정월대보름 등에 주로 관원들의 행차와 더불어 이루어진다는 점에서 볼 때 마을의 사악한 기운을 몰아내고 마을의 안녕을 기원하는 성격도 담고 있었던 것으로 보인다. 셋째, 재판놀이는 단순히 모의재판과 관원들의 행차 의식 모방으로 이루어지는 것만이 아니라 여타 민속놀이들과 결합되는 양상이 뚜렷하다는 점이다. 토성 관원놀이의 경우는 횃불싸움 및 사자놀이가 결합되어 함께 이루어지며, 북평의 원님놀이는 답교놀이가 결합된 형태이고, 통영의 사또놀음은 통영 오광대 탈놀이와 승전무 등이 결합되어 함께 진행된다. 곧 재판놀이가 독자적으로 진행되기보다는 여타 민속놀이와 결합되면서 전승되고 있음도 중요한 특징이다. 네 번째는 오락성이다. 농한기나 정초에서 정월대보름에 이르기까지 주로 이루어지고, 소규모 재판놀이에서 몇백 명 이상의 모든 마을 사람들이 참여하여 함께 준비하고 놀이하는 등 흥미와 오락성을 기본으로 하여 주민들의 단결과 화합을 조성하는 모습도 찾아볼 수 있다.

참고문헌 관원놀이의 역사와 근원(권태효, 일반인을 위한 민속문화산책, 국립민속박물관회, 2002), 북청군 토성 관원놀이(양재연, 무형문화재조사보고서 91, 문화공보부 문화재관리국, 1971), 북평원님놀이의 원형과 전승(이창식, 공연문화연구27, 한국공연문화학회, 2013), 영양 원놀음(성병희, 한국민속학 4, 한국민속학회, 1971), 함북 북청군 토성 관원놀이(전경욱, 중앙민속학5, 중앙대학교 한국문화유산연구소, 1993).

필자 권태효(權泰孝)

전주 기접놀이

정의 음력 칠월백중 무렵 전라북도 전주 우전들, 난전들 지역 두레꾼들이 기를 가지고 노는 민속놀이.

역사 전주 기접놀이는 전주 우전들, 난전들 지역에서 전래되어 온 '합굿매기'의 한 과정인 '용기놀이'의 다른 이름이다. 합굿매기는 칠월백중 '술메기' 때 여러 마을의 사람들이 한자리에 모여 각 마을 풍물패들과 함께 어우러지는 놀이판을 말한다. 백중놀이를 전라도에서는 '술메기'라고 하는데, 이 날은 한 해 농사의 큰 매듭을 짓고 그 노고를 서로 풀고 격려하는 한 마당 큰 잔칫날이다. 전승 지역은 전주의 북쪽으로 흐르는 삼천천의 동·서 양편에 형성된 넓은 들녘이다. 이곳은 '기미 가뭄에도 쌀밥 먹는다.'라는 속담이 내려올 정도로 살기가 넉넉한 지역이었다. 그래서 일찍이 농경 문화도 발달해 왔으며 마을마다 기를 제작하여 용기놀이 문화를 향유해 왔다.

『중요민속자료조사보고서』(1970)에는 난전들의 중심 마을인 중평마을기가 1952년에 중수되는데, 그 이전 기는 1895년에 제작된 것으로 기록되어 있다. 전승 지역에서 확인 가능한 용기는 석구리 용기로 제작 연도는 1925년이다. 전주 기접놀이 상쇠인 고故 심동섭(1921년생)에 따르면 본인이 어렸을 때부터 합굿매기와 용기놀이를 보았다며 이 민속이 적어도 200년은 넘었을 것으로 추정한다. 현지 주민들은 중평마을에서 주관한 1956년 합굿매기와 용기놀이가 이 지역에서 주민들 자체로 향유한 마지막 굿판으로 기억한다. 주민들은 당시 열두 개 마을이 어우러진 이 굿판을 지금도 장관 중의 장관으로 기억한다. 합굿매기와 용기놀이의 연원은 알 수 없으나 전라도 술메기 문화와 더불어 상당한 연원이 있었을 것은 분명하다.

합굿매기와 용기놀이가 전주 기접놀이라는 명칭으로 알려지게 된 경위는 1974년과 1982년 전주 계룡리 네 개 마을 기접놀이 재현 공연에서 비롯된다. '전주 기접놀이'라는 명칭은 1974년 당시 전북일보 기자 문치상이 전주 대표 축제인 풍남제 재현 공연에서 평화동과 삼천동 일대에서 전승되고 있는 '용기龍旗놀이', '기전旗戰놀이', '기점旗點놀이', '농기農旗놀이' 등으로 불리던 것을 '전주 기접놀이'라고 명명하면서부터이다. 문치상은 전주 지역 기놀이의 민속적 가치를 통찰하고 발굴·재현을 주도하였으며, 전주시의 적극적인 지원을 받아 1974년 풍남제의 기획 작품으로 '전주 기접놀이'를 선보였다. 이후 전주시는 기접놀이를 대표 민속으로 삼으려는 노력을 기울였으나 풍남제 기간이 농번기였던 까닭에 현주 주민들의 참여가 어려웠다. 이런 상황은 1998년 전승 지역 출신 시의원 심영배의 노력으로 계룡리 함대·용산·정동·비아마을이 중심이 되어 '전주 기접놀이 보존회'가 결성되면서 결실을 맺게 된다. 현재 전주 기접놀이는 전주세계소리축제, 한국민속예술축제 등에 전북 대표 민속으로 소개되고 있으며 그에 힘입어 전주 기접놀이 보존회는 매년 백중 무렵에 이 행사를 재현하고 있다.

내용 전주 기접놀이의 내용은 1956년 마지막 굿판, 1974년 풍남제 재현, 1998년 전주 기접놀이 보존회 결성, 2005년 한국민속예술축제 참가 이후로 구분될 수 있다. 1956년 굿판은 본래 전승되어 오던 '합굿매기'와 '용기놀이'의 주체적·전통적 양식과 내용을 유지한 마지막 연희였다. 그러나 그 구체적인 내용은 확인할 수 없다.

전주 기접놀이의 구체적 내용을 확인할 수 있는 것은 1974년 전주 풍남제 기획 공연에서이다. 이 행사는 중평마을을 중심으로 정동·비아마을이 참여하였다.

『창립10주년보고서—전주 기접놀이』(2008)에는 그 순서를 ①백기가 출연하는 전야제, ②영기를 이용한 초청 행사, ③중간 지점의 영접굿놀이, ④마을 좌장들의 자치회의 장면, ⑤마을별 농악 경연, ⑥기재사기수旗才士旗手들의 용기 펼치기, 용기 이마에 얹기, 용기 던져받기 등 예능발표, ⑦농악소리 이어받기, ⑧장정들의 용기이어달리기, ⑨용기부딪치기, ⑩합굿, ⑪전송굿, 총 열한 가지 과정으로 기록하고 있다. 『전주시사』(1986)에는 ①마을 회의(전령 마을 돌기), ②전령 띄우기, ③좌상 회의, ④중평마을 두 패로 나누어 마중(영기 바꿈), ⑤좌상에게 인사(마을별 놀기), ⑥용기 이어달리기, ⑦우승 마을 용기놀이, ⑧기 부딪치기(승부, 기세배), ⑨합굿(기 전송)으로 기록된다. 『10년의 기록—전주 기접놀이』(2008)에서는 1998년 전주 기접놀이 보존회 창립 공연(기획 심영배)에서 ①각 마을 초청, ②풍장패 행렬, ③전령 행사(일정 알림), ④용기 경주, ⑤용기 맞이, ⑥기세배, ⑦풍장의 경연, ⑧합세합굿, ⑨용기수 개인 놀이, ⑩기 부딪히기, ⑪각 마을의 연희, ⑫전송굿, 2005년 한국민속예술축제 참가 작품(기획 이종진)의 내용은 ①농기고사, ②두레 회의, ③전령 띄우기, ④기 인사, ⑤농기 이어달리기, ⑥농기 놀이, ⑦농기 겨루기, ⑧합굿의 순서로 진행된 것으로 기록되어 있다.

위에서 살펴본 바와 같이 전주 기접놀이의 연행 내용은 1974년 이래 기획자에 따라 변화가 있었다. 이는 술메기 전통을 일정하게 유지하면서도 공연 기획의 특성이 반영된 것이다. 그럼에도 불구하고 전주 기접놀이의 중심 과정은 ①영기로 다른 마을을 초청(전령띄우기), ②초청된 마을기 맞이하기③마을 공터에 모여 회


고사 지내기


용기 펼치기


용기 부딪히기

전주 기접놀이 | 국립민속박물관

의 ④마을별 놀이(기놀이, 기싸움) ⑤전송(파장)의 절차로 진행된다고 볼 수 있다.

특징 및 의의 전주 기접놀이는 본래 술메기 과정에서 나타나는 합굿맞이와 용기놀이에 초점을 두고 재현된 민속놀이이다. 술멕이는 한 해 농사의 반 매듭을 짓는 행사로 백중 무렵 술과 음식을 나누는 민속이다. 이때 이루어지는 기 다루기는 술메기의 정점에서 향유되는 놀이 문화이다. 두레꾼들끼리 힘자랑도 하고 기예를 다투기도 하며 흥을 돋우는 게 본래 취지이나 간혹 경쟁심이 지나쳐 우발적 싸움이 전개되기도 한다. 그러나 그것은 그야말로 우발적이며 지엽적인 일이다.

전주 기접놀이의 원형인 합굿맞이와 용기놀이는 전라도의 수부이며 곡창 지대의 대표격인 전주의 위상과 특성을 반영하는 문화적 산물이다. 천하지대본인 농사일의 한 매듭을 지으며 그동안의 노고를 위무하는 과정에서 더 재미있고 정교하며, 예술성까지 담아내는 마을 문화의 정수이며, 전주 기접놀이는 그 문화적 가치를 계승한 결과이다. 전주 기접놀이는 마을 내부의 결속과 마을 간의 화해와 상생을 지향하면서 공동체성을 회복하게 하는 가치를 지닌다.

참고문헌 공동체 표상으로서 마을기의 형상과 의미(김선태, 안동대학교 박사학위논문, 2013), 삼천지역 문화공간화를 위한 문화자원조사보고서(전북민족예술인총연합회, 컨티뉴, 2007), 전주시사(전주시사편찬위원회, 1986), 중요민속자료조사보고서(최길성, 문화공보부 문화재관리국, 1970), 창립10주년 보고서-전주 기접놀이(전주기접놀이보존회, 신아, 2008).

필자 김선태(金善泰)

제기차기

정의 구멍 뚫린 엽전이나 동전을 비단이나 한지로 접어 싼 다음, 양끝을 구멍에 꿰고 그 한지의 끝을 여러 갈래로 찢어 술을 너풀거리게 한 제기를 발로 차며 즐기는 놀이.

내용 주로 남자 어린이들이 음력 정초를 전후한 겨울에 즐겨 노는 놀이의 하나이다. 최근에 와서 제기차기가



제기차기 | 이억영 | 국립민속박물관

주로 어린이들이 즐기는 놀이가 되었지만, 옛날에는 어린이뿐 아니라 청장년층에서도 많이 행하던 놀이이다.

제기차기는 고대 중국에서 무술武術을 연마하기 위해 행하던 축국蹴鞠에서 발전된 것으로 보는 견해가 많다. 축국은 국鞠을 차며 노는 놀이라는 뜻으로, 국은 가죽 주머니 속에 털 또는 헝겊과 같은 부드러운 물건을 채워서 만들었다고 한다. 7~8명이 편을 나누고 국을 높게 차올려 대나무 꼭대기에 얹은 그물 위로 많이 올리는 편이 이기는 방법이 지금의 제기차기와 비슷하였다. 그러나 다른 한편에서는 『삼국유사三國遺事』에서 김유신과 김춘추가 축국을 하다 김춘추의 옷끈이 떨어졌다는 예를 들어 축국이 오늘날의 축구와 같은 격렬한 운동으로 제기차기와는 크게 관련이 없다고 본다. 단순히 그물에 차올리는 것만으로 옷끈이 떨어질 수 없을 것이라 보는 견해이다.

놀이 방법은 여러 가지가 있는데, 한 사람씩 차기도 하고 여러 사람이 모여서 마주 차기도 한다. 한 번 차고 땅을 딛고, 또 차고 땅을 딛고 하는 따위의 제기차기를 '땅강아지(맨제기)', 두 발을 번갈아 가며 차는 것을 '어기차기(양발차기)', 땅을 딛지 않고 계속 차는 것을 '헐랭이(발 들고 차기)'라고 한다. 그밖에 제기를 뒤로 차올리거나 발 등 바깥쪽으로 차는 '뒷발차기', 한 번 차올린 제기를 입에 물었다가 다시 차고, 다시 무는 '물지기(물기)', 제기를 자신의 키를 넘게 올려 차는 '키지기', 무릎으로 차는 '무릎차기', 차서 머리 위에 얹었다가 떨어뜨려 다시 차는 '언지기' 등이 있다. 한 명씩 하는 개인전의 방법이 있고, 2~4명이 한편을 이뤄 하는 단체전의 방법도 있다. 두 명 이상이 차는 방법은 한 번씩 마주 보고 차기, 일정한 개수를 한 명이 차고 다음 사람이 이어받아 차는 방법 등이 있다. 앞의 여러 가지 방법 중에 어느 한 가지만을 미리 정해서 차기도 하고, '삼세가지'라 하여 위의 세 가지를 모두 차거나 해서 합계를 내어 승부를 짓기도 한다.

특징 및 의의 제기차기는 집중력을 높여주며 신체 운동도 되는 놀이이다. 주로 한 발로 온몸을 지탱하면서 오래도록 전신의 평형을 유지해야 하며, 민첩하고 정확한 동작을 하여야 한다. 다리 근육을 단련할 뿐만 아니라 전신의 활동 기능을 발전시키는 데 매우 효과적이다. 또한 눈속임이나 편법이 통하지 않는 실력 위주의 놀이이기도 하다. 놀이 도구의 재료도 엽전이나 동전, 그리고 종이만 필요했기 때문에 누구나 쉽게 만들어 즐길 수 있었다.

참고문헌 민속놀이 지도자료(오장현 외, 대광문화사, 2000), 전래놀이 101가지(이상호, 사계절, 1999), 조선의 민속놀이(계정희 외, 문화출판사, 1997), 한국의 민속놀이(심우성, 삼일각, 1975).

필자 손정수(孫正洙)

제주 약마희
躍馬戱

정의 과거 제주특별자치도의 북부 해안 지역에 있었던, 바다 저편에서 오는 영등신을 맞는 오신娛神의 절차에서 행한 놀이.

내용 『신증동국여지승람新增東國輿地勝覽』(1530)과 『동국세시기東國歲時記』(1849)에는 제주도의 약마희躍馬戱라는 놀이가 기록되어 있는데, 다음과 같다.

> 2월 초하루 귀덕, 김녕 등지에서는 장대 열두 개를 세우고 신을 맞이하여 제사지낸다. 애월에 사는 사람들은 말머리 모양의 떼배를 만들어 채색 비단으로 꾸미고 약마희를 해서 신을 즐겁게 한다. 보름이 되어 끝내니 이를 연등이라 한다. 이 달에는 승선을 금한다.
> -신증동국여지승람 권38, 제주목 풍속

제주도의 2월 풍속으로 '연등然燈'에 대한 기술인데, 불교의 연등제가 아님이 분명하고 오늘날의 영등굿의 당시 모습을 기록한 것임에 틀림없다. 우선 『동국여지승람東國輿地勝覽』과 『동국세시기』에 기록된 '약마희'가 지금 남겨진 영등굿의 '배방선' 놀이와 연관된다는 견해가 있다. 약마희를 제주어로 재구하여 그 맥락을 찾아보면, '약躍'은 중세어로 '뛰'이고, 현대 제주 방언으로 '튀'이며, 현대 표준어로 '뛰'이다. '마馬'는 중세어나 현대 제주 방언으로 'ᄆᆞᆯ'이고 표준어로 말이다. 약마는 '튀ᄆᆞᆯ, 테ᄆᆞᆯ'이고 곧 뗴몰·뗴몰이가 된다. 그렇다면 약마희는 현대어로 '뗴몰이놀이'가 된다.

예전에 제주시 조천읍 북촌리의 영등굿에 '뗴의 경조競漕'가 있었는데 이를 '배방송'이라 한다. 이 의례는 작은 짚 배에 제물을 실어 뗴배에 올려놓고, 출발 신호와 함께 일제히 바다로 나간다. 경조에서 1등을 차지한 사람은 술과 안주를 내놓고 잔치를 베풀었다고 한다. 뗴를 저어 경주 하는 이 놀이가 바로 위의 뗴몰이(약마희) 민속과 같은 것이라는 가정은 충분히 설득력을 가진다. 배 경주의 놀이를 벌인 후 술과 안주로 즐겁게 노는 국면은 가락국 신화에 나오는 '희락사모지사戱樂思慕之事'와 너무도 흡사하다.

〈가락국신화〉를 보면 수로왕비인 허 왕후는 아유타국으로부터 배를 타고 경북 김해 지역으로 도래하였다고 하고, 후에 허 왕후의 도래를 경축하는 놀이를 벌였다고 한다. 이때 두 패로 나누어 말을 달리거나 배를 타고 경주를 하게 하였다. 여신의 도래를 경축하는 이 행사가 신을 맞이한다거나 혹은 신을 보낸다는 경조 행사와 연관된 것이 아닐까 하는 가정을 해 본다.

약마희의 단락은 크게 셋으로 나뉜다. '2월 초하루 영신迎神-오신娛神-2월 보름 송신送神'의 절차이다. 약마희가 신을 즐겁게 하는 오신의 절차였다면, 배방송의 의례는 신을 잘 모셔 전송하는 송신의 절차이므로 이 그 두 가지에는 약간의 시차가 있다. 가락국의 '희락사모지사'는 영신의 절차이니 역시 약마희의 오신의 절차와 거리가 있다. 그래서 영신과 송신의 절차와 연관시켜 생각해 볼 수도 있지만, 오신의 의미를 별도로 재구성해 보아야 할 것이다.

특징 및 의의 영신의 절차에서는 장대 열두 개를 세우고

신을 맞이했다고 한다. 아키바 다카시秋葉隆와 송석하宋錫夏 등에 의하면, 1930년대 중반까지는 한국의 육지나 섬 마을들에서 2월의 동일한 시기에 대나무나 나무 장대를 세워, '영등할마니'나 그 밖의 이름으로 불리는 바람의 신에게 비는 제사가 행해지고 있었다. 제주도에서도 2월 14일에는 심방이 '영등대龍竿'라 칭하는 신기神旗를 단 신대神竿를 들고 요령을 흔들며 주문을 외면서 마을의 집들을 돌아다녔다고 한다. 영등풍신에 대한 영신의 절차는 육지와 비슷하지만, 영등신이 하늘에서 내려온다는 육지와 달리 제주에서는 바다 멀리에서 온다[渡來]는 사유가 있었다.

그 절차는 "말머리 모양의 떼배[槎形]를 만들어 채색 비단으로 꾸미고 약마희를 해서" 오신娛神하였다고 했다. 그런데 '떼[槎]'를 제시하고 뒤에는 '약羅'을 훈차하여 '떼'라 하고, 앞의 말은 말[馬]인데 뒤에는 '말'을 훈차 하여 '몰'이라고 하면서 약마희를 '떼몰이'라고 하는 것은 의문이다. 그래서 '사형槎形'은 '비스듬한 모습' 혹은 '나무 등걸 형상'으로 해석하여 '비스듬한 모습의 말머리에 비단으로 채색하고 말이 뛰는 듯한 놀이를 벌여 오신하였다.'로 볼 수 있겠다. 그리고 바다에서 배를 타고 오는 신을 맞이하기 위해 말을 달려 경축하는 놀이를 벌였던 '희락사모지사'처럼, 말을 달리는 놀이를 벌였을 것이다. 이것은 일본 오키나와 종자취제種子取祭의 응마누샤[乘馬者]처럼 말머리를 장식하고 말달리는 흉내를 내는 해학적인 놀이였을 것으로 본다. 힘 있게 뛰어오르거나 빠르게 달리는 말을 흉내 내는 활력과 화려하게 장식한 멋스러움을 곁들인 즐거운 놀이라야 오신의 절차에 걸맞다고 하겠다.

참고문헌 新增東國輿地勝覽, 풍신고(송석하, 진단학보1, 진단학회, 1934), 삼여신 도래신화와 축제 가능성(허남춘, 탐라문화27, 제주대학교 탐라문화연구소, 2005), 약마희고(현용준, 제주도 무속과 그 주변, 집문당, 2002).

필자 허남춘(許南春)

제주 지게 발 걸기

정의 제주도특별자치도의 옛 정의 지역 아이들이 지게를 만드는 가지 돋친 나뭇가지 둘을 양손으로 잡고 발을 가지에 얹어 목발처럼 이용하면서 재주를 겨루던 놀이.

내용 놀이 도구는 지게 만드는 것과 같은 나뭇가지이다. 이를 지게 발이라고 하기에 놀이를 '지게 발 걷기'라고 한다. 옛 정의 지역에서 아이들이 즐겨 하던 놀이이다. 본래 어른들이 생활의 필요에서 고안한 걷기 방식을 놀이화한 것이다. 정의 지역 사람들은 비가 온 뒤에 신발을 더럽히지 않게 하려고 혹은 눈이 쌓였을 때 발이 빠지지 않게 하려고 지게 발을 이용하여 걷는 방법을 생각해 냈다. 이를 아이들이 놀이로 삼은 것이다. 지게 발을 목발처럼 이용하는 것이 전부인데, 이처럼 도구가 간단하여 누구나 쉽게 마련할 수 있다. 적당한 굵기의 나뭇가지 가운데 가지가 두 갈래로 나뉜 부분이 있으면서 잘 마른 것을 골라 가지 돋은 부위의 위치를 맞추어 같은 길이로 잘라내면 그만이다. 다만 자신의 몸에 맞게 발판이 되는 가지 부분의 높이와 전체의 길이를 가늠하여 만들려는 노력이 따르기는 한다. 놀이 방법은 여럿으로 멀리가기, 오래 걷기, 빨리 걷기, 넘어뜨리기 등이다. 멀리가기는 지게 발을 짚고 멀리 가기를 겨루는 것이다. 오래 걷기는 한정된 공간을 오가며 오래 넘어지지 않고 유지하기를 겨루는 것이다. 빨리 걷기는 빠르기를 두고 겨루는 것이다. 넘어뜨리기는 상대편을 밀쳐 쓰러뜨리기를 겨루는 것이다. 어느 것이나 기본은 발을 땅에 내려놓거나 쓰러지지 않고 오래 버티는 것이다. 여럿이 편을 나누어 겨루기도 하고, 둘이나 셋이 겨루기도 하였다. 동네 아이들이 두루 모여 함께 노는 것이 보통이었다. 이에 따라 대개 편을 갈라 경쟁하곤 하였다. 놀이 방법이 매우 단순하고, 규칙이 간단하다.

특징 및 의의 생활의 필요에서 생긴 걷기 방식을 아이들의 놀이로 활용한 것이 특징이다. 쓰러져도 눈밭에서 넘어지는 것이어서 웬만해서는 다칠 위험이 없다. 노는 아이나 보는 사람이나 그저 즐겁기만 한 놀이이다. 실제로 제주민속촌과 같은 곳에서는 관광객들로 하여금 놀이를 체험할 수 있다. 체험한 사람들은 공통적으로 보기만큼 그다지 쉽지 않지만, 어른과 아이가 함께 즐겨 볼 수 있는 놀이여서 흥미롭다고 말한다. 이렇게 과거에 행해졌던 놀이는 얼마든지 아이들의 놀이로 되살릴 수 있다.

참고문헌 제주도민속-세시풍속(진성기, 제주민속연구소, 1974), 한국민속종합조사보고서-제주도(문화공보부 문화재관리국, 1974).

필자 강정식(姜晶植)

조선상식
朝鮮常識

정의 최남선이 광복 직후 국민에게 국학 상식을 계몽하기 위해 『조선상식문답朝鮮常識問答』과 더불어 편찬한 책.

내용 1948년 동명사에서 3책, 46판, 502면으로 간행되었다. 원래 매일신보 학예면에 한 종류를 10식으로 게재(1937년 1월 말 시작)한 것을 지리·풍속·사회 이하의 열 부분을 첫 번 10책으로 하고, 매 책마다 다섯 가지 종류 그리고 각 종류마다 서른 가지의 테마를 정해 차례로 출간하기로 한 것이다.

먼저 풍속편風俗編은 168쪽으로 되어 있다. 그 목차를 보면 제1 세시류歲時類(30), 제2 의례류儀禮類(30), 제3 유희류遊戲類(30), 제4 의복류衣服類(30), 제5 음식류飮食類(30)로 분류했다.

또한 현실 생활의 자연환경을 재검토하려는 의도에서 집필한 지리편地理編은 162쪽으로 되어 있다. 이는 지문류地文類, 산악류山岳類, 강해류江海類, 인문류人文類, 국호류國號類로 분류되어 있다.

셋째, 제도편制度編은 172쪽으로 되어 있다. 제1 내직류內職類, 제2 외임류外任類, 제3 무관류武官類, 제4 과학류科擧類, 제5 관방류官方類로 분류하고, 세목을 갈라 국사 용어를 설명했다.



조선상식문답 | 국립민속박물관

이 외에 넷째 사회편社會編, 다섯째 경제편經濟編도 속간하려다가 중단되었다. 1953년 국문사에서 합본하여 1책으로 재판을 내었다.

이 책은 『매일신보』 학예면에 연재했던 것으로 서에서 밝힌 것처럼 신문사 요청에 따라 각 종류마다 30류라는 제목으로 쓴 것이라 각 부류의 체재를 제대로 갖출 수가 없었다. 이 중에서 유희류만 따로 세부 내용을 보면 다음과 같다.

척사擲柶, 윷, 종정도從政圖, 승경도, 명기名棋, 이조 기인李朝棋人, 장기將棋, 장기 원류將棋原流, 쌍륙雙陸, 투전鬪牋, 현행 투전現行鬪牋, 투전 원류鬪牋源流, 투자骰子, 주사위, 골패骨牌, 골패 원류骨牌源流, 투호投壺, 저포樗蒱, 농주弄珠, 죽방울, 축국蹴鞠, 제기, 격구擊毬(장치기), 격구 방법擊毬方法, 석전石戰, 편싸움, 석전 원류石戰源流, 각력角力, 씨름, 이조 각력李朝角力, 수박手搏, 추천鞦韆, 그네, 추천 원류鞦韆源流, 답색踏索(줄타기), 희마戱馬(말노름), 마상재馬上才, 마상 재조.

이 중에서 유래까지 있는 것이 장기·투전·골패·석전·추천 등이며, 나머지는 노는 방법에 대한 설명이다. 여기에서는 이들 놀이 중 몇 개를 간단히 인용·소개한다.

- 장기: 장기는 상희象戱 또는 상기象棋, 상혁象奕이라고도 한다. 장기와 동일한 계통의 상희象戱가 문헌에 보이는 것은 당나라 우승유의 『현괴록玄怪錄』으로 시초를 삼는다. 이 상희에는 금상金象, 상장上將, 천마天馬, 보졸步卒 등이 있어 지금처럼 행마行馬를 한다. 이 상희는 송나라 때에 와서 장기와 비슷해졌다고 하며, 상혁象奕에 대한 시에 포包·상象·차車·마馬·사士·졸卒 등 32자의 이름이 들어 있음을 소개했다. 또한 광상희廣象戱와 칠국상희七國象戱는 혁기奕棊와 장기의 혼합된 새로운 종류의 놀이〔新戱種〕이며, 조선 현행의 장기는 송나라에서 고려에 유입된 것으로 행마상의 차이는 조선 이후 변한 것 같다.

- 투전: 투전은 오락적 기능을 지닌 수투전數鬪牋에 만족치 않은 사람들이 만들어 낸 도박성 놀이이다. 운치 있는 사람들 사이에 유행된 수투전은 인人·어魚·조鳥·치雉·성星·마馬·장獐·토兎의 각 구엽九葉에 인장人將으로 황皇, 어장魚將으로 용龍, 조장鳥將으로 봉鳳, 치장雉將으로 응鷹, 성장星將으로 극極, 마장馬將으로 승乘, 장장獐將으로 호虎, 토장兎將으로 취鷲를 배급하고, 인·어·조·치에는 노老를 쓰고, 성·마·장·토에는 소少를 써서 우열 승부를 다툰다. 도박 본위로 하는 사람은 이 놀이를 투전이라고 한다. 60엽을 한 목으로 하여 1부터 10까지 점수를 표시하는 것 각 6편으로 구성한다. 도박하는 편법에 따라 60매를 다 쓰기도 하고, 50매 또는 40매로 줄여 쓰기도 하고, 어떤 사람은 25매로 줄여 쓰기도 한다. 이 중에서 40매로 하는 돌려 태기(아홉끝 갑오잡기)가 가장 많이 쓰인다. 투전은 투전投牋, 구전騶牋, 투전鬪牋 등 여러 가지로 부른다.

- 지패: 종이의 한 쪽 면[紙片]에 인물 혹은 새·짐승·곤충·고기鳥獸蟲魚 등의 그림과 문자와 시구詩句 등을 그리고 거기에 점수를 붙여 그것을 나누워서 승부를 하는 놀이 기구이다. 이 놀이는 중국이 그 근원지로서 서양의 카드도 본래 아라비아 사람 혹은 집시의 손을 거쳐 중국으로 들어왔다. 지패는 중국 북방에서는 투패鬪牌, 남방에서는 투엽鬪葉이라고 하며, 조선에는 임진왜란 중에 명나라 군인[明軍]을 통해 전해졌을 것으로 생각한다.

- 이조 각력: 『동국세시기東國歲時記』에 조선 말엽에 경성의 단오절 행사 중, 건장한 소년들이 남산의 왜장과 북산의 신무문 뒤에 모여 각력으로 놀아 승부 내기를 했다고 한다. 각력은 선수들이 각각 앉아 오른손으로 상대의 허리를 잡고 또한 왼손으로 상대방의 오른쪽 다리를 붙잡고 일제히 일어나 쓰러트리는 놀이이다. 특히 중국인들이 이를 보고 고려기高麗技 또는 요교僚跤라 했다.

- 마상재: 희마戱馬를 마상재라 하는데, 1634년(인조 12)에 일본 도쿠가와 막부[德川幕府]가 마재인馬才人을 선발해 보내달라는 요청에 그 다음 해에 역관 홍가남이 장효인, 김정근 두 사람을 데리고 갔다. 이것이 인기가 있어 그 다음부터는 통신사 일행에 마상재가 반드시 수행하여 그 재주를 뽐냈다고 한다.

이 외 나머지 놀이도 대개 노는 방법과 그 유래를 찾아 기술하였다.

특징 및 의의 『조선상식』은 조선인의 무식을 해소하는 응급책으로 만들어진 『조선상식문답』에 이어 높은 지식의 한국학 자료, 곧 문화사적 자료가 되는 뛰어난 부분만을 뽑아 서술했다. 그러나 실제 서술 내용을 보면 당시 몽매한 서민들이 보기에는 그렇게 쉬운 것도 아니었음을 감지하게 된다. 유희류 역시 30종류를 골라 전거를 들어 간단하게 서술했다. 당시 서민들이 놀이를 즐길 줄만 알았지 그 놀이에 대한 내력을 몰랐었는데, 이 책을 보고 많은 것을 깨우쳤으리라 짐작된다. 따라서 이 책은 당시 무지한 백성들을 일깨우기 위한 계몽서로서 큰 의의가 있다.

참고문헌 朝鮮常識問答, 朝鮮常識-風俗篇, 조선후기의 연희(윤광봉, 박이정, 1998), 한국 전통사회의 여가문화(윤광봉, 사회과학 34-2, 성균관대학교 사회과학연구소, 1995).

필자 윤광봉(尹光鳳)

조선의 향토오락

정의 조선총독부가 조선의 사회생활과 민간신앙 등을 조사하여 간행한 총 47집 시리즈의 한 권으로 전국의 민속놀이를 수집·정리한 자료집.

내용 이 책은 1924년부터 1941년 사이에 간행된 조선총독부 조사 자료 제47집에 해당된다. 조선총독부는 1920년대에 들어서면서 정책 수립을 위한 각종 풍속風俗 조사를 시도했다. 총독부의 식민지 문화에 대한 정책은 식민지 주민용 각종 법령 제도를 마련하는데 만족하지 않고, '보다 정교한 통치 제도와 보다 효과적인 통치 요령을 얻어 내려는 조사'를 목표로 이른바 제도 조사와 풍속 조사에 나서게 되었다. 이런 조사 목적에 부정적인 평가를 내리기 쉽다. 그러나 독자적인 민속놀이 조사를 할 수 없었던 당시에, 일본이 주도한 조사 자료의 가치는 평가하지 않을 수 없다. 오늘날 이런 조사 자료의 학문적 가치에 관한 문제는 어느 정도의 논의를 거쳐 비판의 대상을 넘어서 활용의 단계에 이르렀다고 생각된다.

조선의 계契, 조선의 귀신, 생활 상태 조사, 조선의 무격巫覡, 조선의 풍수, 조선의 점복과 예언, 부락제, 조선의 향토오락 등 일련의 보고 자료는 1923년에 설정한 풍속 조사 항목을 바탕으로 각 분야별로 조사되었다. 실무적인 일은 경성제국대학과 조선총독부 중추원 조선사편수회가 중심이 되어 대부분이 총독부가 촉탁한 인사들에 의하여 이루어졌다. 이 책의 간행 책임자인 무라야마 지준村山智順(1891~1968)은 도쿄대학 사회학과를 졸업하고, 1920년부터 1941년까지 조선총독부의 문서과 조사 제2계 주임 겸 촉탁으로 민간신앙 조사에 주력해서 『조선의 귀신朝鮮の鬼神』, 『조선의 풍수朝鮮の風水』, 『부락제部落祭』 등을 펴냈다. 그는 부임 초기에 조선의 사회 제도나 사상에 관심을 두었으나, 차츰 구체적인 민간신앙의 현장 조사 자료 작성에 힘을 기울였다. 그의 조사 성과는 조사 자료집으로 간행되었는데, 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』은 제47집으로 마지막 간행물이 되었다.

이 책의 내용을 이루고 있는 향토오락이란 그 범위가 실로 넓고 다양하다. 오늘날 민속학의 개념으로 볼 때, 향토오락의 내용은 민간신앙, 민속예술, 세시풍속, 구비전승 등에 걸쳐 있는 놀이 전반을 포함하고 있다. 1961년부터 1981년에 걸쳐 문화공보부 문화재관리국(현 문화재청)이 간행한 『한국민속종합조사보고서』에 제시된 민속 조사 항목이나, 1971년에 한국문화인류학회가 제시한 「한국민속자료분류표」를 보아도 알 수 있듯이, 이 책의 내용을 구성하고 있는 놀이들은 「놀이편」 혹은 「오락편」에서만 다룰 수 있는 좁은 의미의 놀이에 한정되지 않는다. 즉 향토오락이라는 범주는 놀이나 오락의 장르를 넘어서 많은 민속 장르와 중복 혹은 관련되어 있다. 예를 들면 별신굿은 오락임과 동시에 민간신앙, 민속예술, 세시풍속, 구비전승 등의 장르와도 관련된다. 따라서 향토오락이란 어린이들의 단순한 유희적 오락은 물론, 세시풍속의 전개 과정에서 이루어지는 놀이적 요소를 포함하는 행위 전반을 그 영역에 포함시킬 수 있다. 세시풍속일람표에 열거되는 대부분의 세시풍속명은 이 책에 제시된 놀이명을 포함하고 있기 때문이다.

이 자료에서 향토라는 말은 매우 넓은 의미로 쓰이고 있다. 여기서의 향토란 지리 개념으로 시골이라는 의미보다는, 적어도 궁중을 제외한 폭넓은 백성들의 세계라는 개념으로 쓰이고 있다. 향토는 민간 혹은 민속사회라는 개념과 거의 같은 의미로 쓰이고 있다. 향토오락의 향유자들은 농민이나 상인 등의 서민층이 중심을 이루지만, 재야 혹은 재향 양반들도 향토오락의 향유자에 포함되고 있다. 시회詩會, 백일장白日場, 종경도 놀이 등도 향토오락의 영역에서 다루어지고 있으며, 호미씻이나 농악 등의 경우에 양반 계층은 후원자가 되어 반상이 함께 즐기는 놀이가 된다.

결국 이 책의 내용을 이루고 있는 향토오락이란 민속놀이의 동의어이기도 하지만, 많은 부분이 세시풍속의 표현 양식라고 할 수 있다. 구체적으로는 민속무용 민속음악 제례 등과 재향양반들의 파한破閑적인 놀이를 포함한다.

이 책에서는 전국을 13개 도道로 나누어 서울은 경기도에, 제주는 전라남도에 포함시키고 있다. 13개 도는 모두 226개의 지방으로 분류했는데, 이는 당시의 행정구역을 바탕으로 한 것이다. 이 책에 제시된 놀이명의 총 항목 수는 약 6,450개에 이른다. 이 가운데 놀이법에 대한 설명이 있는 항목이 약 1,340개, 설명 없이 놀이명만 제시된 항목이 약 5,110개가 된다. 놀이명은 동명同名이 다른 내용인 경우와, 같은 내용에 다른 이름을 붙인 경우가 있다. 예를 들어 '石遊び-돌 놀이'의 실제 내용이 공기인 경우와 비석치기인 경우가 있고, '取り-잡기'라는 단어는 땅재먹기·주인잡기·진치기 등에 두루 대응되고 있었다. '강강술래'는 일본어로 번역하는 사람에 따라 '水越來遊び·強羌水越來·水越來·水越遊び·手つなぎ踊り·越來遊び·手つなぎ廻り·水越來踊り' 등으로 나타났는데 이는 음차만 하는 경우, 놀이 방법에 일본어로 번역하는 경우로 나누어 볼 수 있다. 이는 원자료의 조사자가 자료에 놀이 명칭을 부여하거나 놀이명을 일본어로 옮기는 과정에서 생긴 오류인 경우도 있고, 같은 놀이를 지방에 따라서 다른 이름으로 부르기 때문에 생기는 다양함 때문인 경우도 있다.

각 지역의 놀이의 기술 순서는 정월에 하는 놀이부터 차례대로 연말의 놀이까지 배치하고, 계절과 상관없이 수시로 하는 놀이는 연말에 이어서 배치하였다. 각

각의 놀이는 맨앞에 놀이 명칭를 제시하고, 놀이 하는 시기, 놀이의 주체, 놀이의 방식, 특별한 경우에는 놀이의 유래, 노래나 고전을 인용하기도 하고 그림이나 사진을 넣은 경우도 있다. 현재의 서울인 경성京城 지방의 서두 부분을 예로 들면 다음과 같다.

- 윷놀이 | 정월 | 일반: 〈놀이법〉 등과 배가 있는 네 개의 윷가락을 동시에 던진다. 윷가락 하나만 젖혀지면 1점(도), 두 개가 젖혀지면 2점(개), 세 개가 젖혀지면 3점(걸), 전부 젖혀지면 4점(윷), 네 개가 모두 엎어지면 5점(모)로 계산한다. 두 명, 네 명 혹은 여섯 명이 두 편으로 나뉘어 엇바꾸어 가며 윷을 던지며, 가진 말로 말판 위를 달리게 하여 승패를 정한다. 〈유래〉 고려시대부터 전래되어 왔다.

- 널뛰기 | 정월 | 젊은 부녀자: 〈놀이법〉 긴 널판때기의 한가운데 아래쪽에 짚단 따위를 둘둘 감아서 받쳐 베개로 삼고, 널판때기의 양 끝에 두 사람이 마주 서서 서로 뛰어오르면서 논다. 〈유래〉 고려시대부터 전래되어 왔다.

- 돈치기 | 정월 | 남아, 일꾼: 〈놀이법〉 땅바닥에 작은 구멍을 파 놓고, 5~6*m* 떨어진 곳에서 이 구멍을 향해서, 놀이 상대방이 내어놓은 돈을 던져 맞춘다. 혹은 구멍에 돈을 던져 넣거나, 구멍 바깥에 있는 상대방이 정한 물건에 큰 동전이나 둥근 돌을 던져서 맞추면 그 물건을 차지하게 된다. 일종의 승부 겨루기 놀이이다.

특징 및 의의 1920년대 일본은 많은 사람이 모여서 하는 민속놀이를 탄압하였기 때문에 전승이 단절되는 경우가 많았다. 그러면서도 무라야마 지준이 이 책의 저술을 위해 전국의 향토오락을 수집하던 시기에는 '향토오락 보호 조장. 200여 종을 조사·수집하여 지방의 특수성에 적응된 것은 민중의 오락으로 지도·발전시킨다. 씨름, 그네, 널뛰기, 달맞이, 답교, 농악 등은 활성화한다(동아일보 1938년 7월 28일자).'라는 정책을 펼쳤다.

전국의 향토오락을 수록한 이 책은 저자 무라야마 지준이 전국을 답사하여 얻은 부분도 있지만, 총독부가 전국의 초등학교에 행정 명령을 내려 수집한 일종의 설문조사를 정리한 자료집이라 할 수 있다. 조선의 놀이를 일본어 문서로 번역·기록하는 과정에 명칭이나 놀이 방법에 오류가 나타나기도 하고, 놀이 명칭과 시기·주체만 제시되었을 뿐 구체적인 놀이 방법이 생략된 경우가 허다하다. 이 책의 분량이나 서술의 치밀성을 살펴보면 앞서 나온 무라야마 지준의 다른 저술에 비하여 완성도가 떨어진 것을 알 수 있다. 이런 면에서 당시의 민속놀이의 전체 상을 파악하는 데는 한계가 있지만, 전국의 놀이 명칭과 분포를 파악하는 데 소중한 자료가 되고 있다고 평가할 수 있다.

참고문헌 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992), 조선총독부 중추원의 사회문화 조사활동(박현수, 한국문화인류학12, 한국문화인류학회, 1980), 한국세시풍속연구(임동권, 집문당, 1985), 村山智順師の謎(朝倉敏夫, 民博通信79, 日本国立民族学博物館, 1997).

필자 박전열(朴銓烈)

좌수영 어방놀이

정의 부산광역시 수영동에서 어민과 수군의 어로 협업체인 어방漁坊의 주관으로 행하던 멸치후리질 작업과 이에 관련된 소리들을 재구성하여 만든 민속놀이.

역사 수영水營을 흔히 좌수영左水營이라고도 하는데, 이는 조선조 때 이곳에 경상좌도慶尙左道 수군절도사영水軍節度使營이 있었기 때문에 이를 축약하여 부르게 된 것이 그 유래이다. 수군절도사영의 최초 위치는 부산포[釜山浦]였는데, 그 후 태종 때에 개운포로 옮겼다가 다시 수영동(1592년, 선조 25), 감만이포(1635년, 인조 13)로 옮겼으나 최종적으로 다시 수영동(1652년, 효종 3)으로 옮겨 1895년(고종 32)까지 존치하였다. 수영지방은 북쪽으로 장산長山과 황령산荒嶺山이 있어 북풍을 막아 주고 그 사이에 수영강[絲川]이 수영만으로 흐르면서 광활하고 비옥한 수영평야를 이루고 있다. 그러므로 이곳은 경작지로 가장 적합할 뿐만 아니라 민물과 바닷물이 만나면서 멸치·전어·농어·숭어 등을 비롯한 어류는 물론이고, 전복·멍게·고동·홍합과 같은 패류, 파래·청각·우무가사리·김 등과 같은 해조류도 풍부하여 일찍부터 어업이 활발했던 곳이다.

이러한 환경은 백성들이 취락을 형성하기에 알맞을 뿐만 아니라, 자급자족 위주로 운영되던 이곳 수군들에게도 부식을 해결할 수 있는 좋은 조건을 갖추었던 곳이라 할 수 있다. 이러한 상황에서 자연스럽게 어민과 수군의 어로 협업체인 좌수영 어방이 조직되었다. 이는 어방을 통해 수군이 어로 작업에 노동을 제공하면 어민들은 일정한 어획물을 수군에게 제공하고, 전시에는 어선을 동원할 수 있을 뿐만 아니라 어부를 보조 병력으로 활용할 수도 있는 군민 협동체였던 것이다.

어방에서 인원이 가장 많이 동원되어야 하는 작업이 후리질[引網漁撈]이다. 현재 전승되고 있는 좌수영 어방놀이가 멸치후리질과 관련되는 어로와 그때 부르는 민요들이 위주인 것도 이 때문이다. 어방을 통한 멸치후리 작업은 수영만 일대의 오랜 전통이었다. 이런 어로법은 6·25전쟁 무렵까지 이어졌는데, 어부의 대기소이면서 그물 보관 장소인 후리막이 모두 9채(수영 5, 광안리 4)나 남아 있을 정도였다. 그러나 6·25전쟁의 혼란을 겪으면서 이 어로 작업은 완전히 사라져 버렸다. 1972년 가을, 이를 안타깝게 여기고 있던 정대윤鄭大允(수영고적민속보존회 이사장)은 그 재현을 위해 관련 인사와 자료를 찾는 등 백방으로 노력을 기울였다. 그 결과 멸치잡이 후릿배의 선주였던 태말준太末俊, 물선주였던 박남수朴南水, 어로요에 능한 한만식韓萬植 등의 증언과 실연에 의해 복원·재연에 성공하고, 1978년 5월 9일에 중요무형문화재 제62호로 지정되었다.

내용 좌수영 어방놀이를 이해하기 위해서는 '후리[引網]'라고 불리는 전통적인 어로법에 대한 이해가 선행되어야 한다. 후리에는 배후리[船引網]와 갓후리[地引網]가 있는데, 배후리는 배 위에서 그물을 내려 고기 떼를 원형으로 에워싸서 그물의 양쪽 벼릿줄을 잡아 당겨 고기를 잡는 어로법이다. 한편 갓후리는 해안에서부터 배에다 그물을 싣고 나가며 이를 바다에 내려 고기 떼를 반원형으로 에워싸고 해안으로 들어와 양쪽 벼릿줄을 바닷가에서 끌어당겨 고기를 잡는 어로법이다. 좌수영 어방의 어로법은 갓후리에 의한 것으로 이는 해저가 평탄하고 경사가 완만하면서 모래로 이루어진 해안이기에 가능하다. 그러므로 자연히 어획되는 어종은 멸치와 같은 연안성 어족沿岸性魚族이 주종을 이룬다.

물선주[漁撈長, 行首]가 바닷가에서 고기 떼의 동향을 보다가 멸치 떼가 바닷가로 몰려드는 것을 보면 즉시 선원들에게 알린다. 물선주의 지시에 따라 선원들은 해안가 적당한 지점에 그물의 한쪽 다불줄(벼릿줄)을 묶어 두고 그물과 함께 반대쪽 다불줄은 통배[網船]에 싣고 멸치 떼가 있는 방향으로 급히 노를 저어 나아간다. 멸치 떼가 있는 곳에 이르면 그물로 멸치 떼를 에워싸서 투망을 하고 반대쪽 다불줄을 배에 실은 채 해안가로 다시 돌아온다. 그러면 선원들은 한쪽 벼리에 10~15명씩이 붙어 그물을 바닷가로 끌어당긴다. 한편 물선주는 통배를 타고 고기를 에워싼 그물의 뒤쪽 한가운데쯤으로 가서 그물의 균형을 잡도록 지시하고 멸치 떼가 달아나지 못하도록 노력한다.

양쪽의 다불줄을 바닷가로 끌어당겨 그물이 수심 1*m* 내외쯤 되는 곳까지 이르면 어부들이 바다로 뛰어들어 그물을 에워싸고 점점 조여 범위를 좁혀 간다. 그물의 둘레가 많이 좁혀지면 그물의 중앙부 끝에 있는 불통[囊網]에 멸치를 후려 넣는다.

멸치후리질에 동원되는 인원은 물선주 1명, 통배 사공 1명, 통배 적군(어부) 5~6명, 그물 당기는 적군 20~30명 정도로 대략 40명 내외이다. 이처럼 여러 사람들이 힘을 합해야 하는 고된 일이므로 노동의 호흡을 맞추고 어부들의 신명을 돋우기 위해 소리를 부른다. 노래는 후리그물을 잡아당길 때뿐 아니라 줄을 꼴 때, 가래로 고기를 퍼 올릴 때, 풍어의 기쁨으로 춤을 출 때도 부른다.

민속놀이의 하나로 재현된 좌수영 어방놀이는 첫째 마당 내왕소리, 둘째 마당 사리소리, 셋째 마당 가래소리, 넷째 마당 칭칭소리 등 모두 네 마당으로 구성되어 있다. 원래 명절이나 출어 전에 선주가 풍어를 기원하거나 고기가 많이 잡혔을 때 용왕에게 감사하는 고사를 올렸다. 그러나 놀이마당에서는 용왕고사를 생략하는 경우가 많은데, 놀이 공간이 바닷가일 경우에는 첫째 마당을 시작하기에 앞서 간단하게 제상을 차리고 바다를 향하여 고사를 올리기도 한다.

첫째 마당은 내왕소리인데, 이는 줄틀로 줄을 꼬면서 노동요를 부르는 작업 과정을 연희화한 것이다. 줄의 재료는 짚이나 칡인데 이를 꼬는 일은 원래 시간이 오래 걸리는 작업이므로 리듬을 맞추고 지루함을 잊기


사리소리


가래소리

좌수영 어방놀이 | 부산 수영구 | 2015 | 국립민속박물관

위해 소리를 불렀던 것이다. 이때 부르는 소리를 〈내왕소리〉라 하는데, 이는 서로 주고받는 소리란 뜻이다. 연희 현장에서는 두 줄틀 사이에서 북잡이의 북장단에 맞춰 앞소리꾼이 앞소리를 메기면 줄을 꼬는 사람들이 뒷소리를 받는 방식, 즉 메기고받기식으로 부른다. 〈내왕소리〉는 굵은 줄을 꼴 때 부르는 〈홑소리〉와 작은 줄을 꼴 때 부르는 〈겹소리〉 등 두 종류가 있다.

〈홑소리〉는 2음보 진행식으로 한 사람이 앞소리를 메기면 줄꾼들이 "에~헤이 에~헤야" 식으로 역시 두 음보로 뒷소리를 받는 식으로 진행한다. 그러나 이 〈홑소리〉는 근래의 공연에서는 〈내왕소리〉의 서두 부분과 마지막 부분에서만 "에~헤이 에~헤야" 하고 선창하면 뒷소리꾼들이 똑같이 "에~헤이 에~헤야" 하고 받는 방식으로 바뀌었다. 〈겹소리〉는, 두 줄틀에 각각의 앞소리꾼이 있는데 한 사람이 먼저 "운천강에" 하고 1음보 진행으로 메기면 줄꾼들이 "에~헤야" 하고 역시 1음보 진행으로 받고, 이어서 나머지 앞소리꾼과 뒷소리꾼들이 받는 방식으로 계속 진행한다. 오늘날은 서두와 마지막 1행을 제외하고는 모두 한 사람이 1음보로 선창하면 나머지가 "에~헤야"로 받는 겹소리식으로 부른다. 소리를 할 때는 북장단으로 박자를 맞추어 주는데, 조금 빠른 4박자로 먼저 세 박자는 북을 치고 나머지 한 박자는 북통을 가볍게 친다. 가락은 메나리토리이다. 〈내왕소리〉의 가사는 고향에 대한 그리움, 어부로서의 숙명, 성가成家 의욕, 부모 봉양, 효친 사상 등이 주류를 이루고 있다.

둘째 마당은 사리소리이다. 이는 소리를 하며 후리 그물을 잡아당기는 작업 과정을 연희화한 것이다. 〈사리소리〉는 그물을 잡아당길 때 힘을 모으고 흥겨움을 주기 위해 부르는데, 그 뜻은 그물사리에서 유래한 말이다. 연희 현장에서는 〈내왕소리〉가 끝날 무렵 놀이판에다 후리그물을 반원형으로 놓아 멸치잡이 현장을 형상화한다. 〈내왕소리〉가 끝나면 그물의 한 쪽에 놀이꾼 7~8명씩이 붙어 그물을 천천히 끌며 앞소리에 맞춰 〈사리소리〉를 부른다. 앞소리꾼이 "이 줄을 놓고" 하며 1음보 진행식으로 선창을 하면 뒷소리꾼들 역시 "오호 사리여" 하며 1음보 진행식으로 뒷소리를 받는다. 이 소리를 할 때도 〈내왕소리〉를 부를 때와 같은 방법으로 북장단을 친다. 가락은 메나리토리이다. 사리소리는 지시하고 독려하는 내용, 풍어를 기원하는 뜻에서 처녀 총각이 정분이 나 만나듯이 물고기가 그물 안으로 많이 모여들기를 바라는 마음 등을 노래하고 있다.

셋째 마당은 가래소리이다. 이 과장은 그물의 불통에 몰려든 멸치 떼를 가래로 푸고 아낙네들이 이를 바구니에 담아 나르는 과정을 연희화한 것이다. 가래질은 힘이 드는 작업이다. 특히 큰가래질은 여러 사람이 힘을 합쳐야 할 수 있는 고된 작업이므로 노동의 리듬을 맞추고 흥을 돋우기 위해 이 소리를 부른다. 〈가래소리〉란 고기를 푸는 도구인 가래를 사용하면서 부르는 노래라는 데서 온 말이다.

이 소리는 〈사리소리〉에 이어 부른다. 즉 그물을 잡고 후리질을 연희하며 〈사리소리〉를 하던 놀이꾼들은 그물을 위아래로 들었다 놓았다 하며 뒷소리를 받는다. 한편 대가래를 잡은 놀이꾼 한 명과 그 뒤에 선 소가래꾼 두 명이 노래의 박자에 맞추어 가래질을 하며 뒷소리를 받는다. 아낙네들은 흥겨운 춤을 추며 대바구니에 담은 멸치를 이고 큰 바구니에 갖다 넣기 위해 오간다. 이 소리 역시 앞소리꾼이 "이 가래가 누 가랜고" 하고 선창하면 뒷소리꾼들이 "오~호 가래야" 하고 받는 방식으로 한다. 처음엔 2음보 진행으로 앞소리와 뒷소리를 부르다가 흥이 고조되면 각각 1음보 진행식으로 부르기도 한다. 이 소리를 부를 때도 북장단이 따르는데 조금 느린 네 박자로 먼저 세 박자는 북을 치고 나머지 한 박자는 북통을 가볍게 두드린다. 가사의 내용은 이성에 대한 그리움, 풍어를 고대하는 마음과 기쁨, 고된 어로에 대한 넋두리, 부귀를 희구하는 마음 등이 그려져 있다.

넷째 마당은 칭칭소리이다. 이는 풍어가 되었을 때 선주가 제물을 차려 용왕제를 지낸 다음 어부들이 그 기쁨을 함께 즐기며 노래하고 춤추는 과정을 연희화한 것이다. 그러나 공연장에서는 일반적으로 용왕제는 생략한다. 〈가래소리〉가 끝나면 지금까지 출연했던 모든 놀이꾼들이 각자 사용했던 도구들을 모두 들고 나와 빙 둘러서서 풍물 장단에 맞춰 노래하고 춤춘다. 이때 부르는 소리가 〈칭칭소리〉이다. 북 장단 위주였던 앞의 소리들과는 달리 여기서는 꽹과리, 징, 북, 장구 등 모든 악기를 동원하여 농악을 친다. 농악의 굿거리장단으로 흥이 한참 고조될 즈음에 앞소리꾼이 조금 느린 네 박자로 "겨기나 칭칭노네" 하고 앞소리를 메겨 준다. 그러면 뒷소리꾼들이 똑같은 소리로 뒷소리를 받는다. 이어서 앞소리꾼이 본격적으로 "청청하늘에 잔별도 많고" 식의 앞소리를 주면 뒷소리꾼들이 "겨기나 칭칭노네" 하고 뒷소리를 받는 식으로 진행한다. 가락은 역시 메나리토리 위주이다. 가사의 내용은 쾌지나칭칭소리의 주 사설인 '많다'류를 열거한 다음 〈가래소리〉의 가사, 풍어에 대한 기원 등을 주로 담고 있다. 이 노래는 노동과 놀이를 이어 주는 접점에서 가창하는 것이므로 노동요와 유희요의 복합형이라 할 만하다.

특징 및 의의 비교적 온전한 모습의 어로 조직, 어로법, 어로노동요를 전승하고 있다는 점에서 그 문화적 의의가 크다. 즉 어로 협업체인 어방의 조직과 운영, 전통 어로법의 하나인 후리질어로법, 전통 어구, 어로노동요 등을 재현함으로써 문화 자료적 가치가 크다. 아울러 어로노동요를 통해 전통 민요의 특징을 읽어낼 수 있을 뿐만 아니라, 어부들의 세계관, 미의식 등을 엿볼 수 있는 중요한 자료이다.

참고문헌 좌수영어방놀이(배도식, 한국민속의 현장, 1993), 좌수영어방놀이(장사훈, 무형문화재조사보고서 114, 문화공보부 문화재관리국, 1974), 좌수영어방놀이(정대윤, 유인물, 1973), 좌수영어방놀이(정상박, 수영전통예능, 사단법인 수영고적민속보존회, 1993), 향토의 민속문화(강용권, 동아대학교 석당전통문화연구원, 1996).

필자 류종목(柳鍾穆)

죽마놀이

정의 남자아이들이 대말[竹馬]을 만들어 타고 노는 놀이.

개관 죽마놀이는 기본적으로 대나무가 자라고 일상생활 속에서 그 쓰임이 많은 지역에서 전승되고 있다. 대나무는 건축재·가구재·낚싯대·식물 지지대를 비롯하여 바구니 등 죽세공품에 이르기까지 그 용도가 매우 다양하다. 죽마놀이에 대한 유래는 확인할 길이 없으나 한국뿐만 아니라 중국이나 일본에서도 널리 행해졌다. 특히 한국에서는 대나무가 중부 이남과 제주도에 많이 분포하고 있기 때문에 죽마놀이 또한 이들 지역에서 행해진 것으로 보이고, 『삼국유사三國遺事』에 죽마를 타고 피리를 불면서 놀았다는 기록이나, 고려시대 『목은집



죽마놀이 | 이서지 | 국립민속박물관

牧隱集』이나 조선시대 임제의 글에서 '죽마'라는 기록이 있는 것으로 보면 죽마놀이가 오래 전부터 전승되어왔음을 알 수 있다. 중국의 『잠확류서潛確類書』에는 당나라 때 덕연이라는 사람이 어린이들을 위해 죽마놀이를 만들었다고 하고, 일본의 『잡언봉화雜言奉和』에도 죽마놀이와 관련된 기록이 있는 것으로 보면 동아시아권에서 남자아이들이 즐겼던 놀이였음을 알 수 있다. 따라서 죽마놀이를 두 가지 측면에서 검토할 수 있다. 하나는 전파론적으로 한국, 중국, 일본 삼국의 관계를 토대로 검토해 볼 수도 있지만, 다른 한편으론 자생론적으로 이해할 수 있다. 자생론적으로 검토하는 경우 대나무의 실용성과 말의 문화적 유사성을 고려할 필요가 있다.

내용 죽마놀이는 미리 목표지점을 정하고 죽마를 타고 빨리 갔다 오기를 겨루는 놀이로서 대로 만든 말을 타고 논다고 해서 '대말타기'라고 부르기도 하고, 혹은 대로 만든 발이라는 뜻에서 '죽족竹足'이라고도 한다. 놀이시기는 주로 따뜻한 봄날이나 서늘한 가을철이며, 놀이 장소는 양지바른 골목이나 마을의 넓은 놀이터나 구릉지 등이다. 놀이 방법은 두 사람이 하기도 하고 편을 갈라서 하기도 하는데, 목표 지점을 빨리 갔다 온 사람이 이기는 것으로 하기도 하고, 죽마를 타고 서로 몸싸움을 하여 넘어뜨리기를 하여 마지막으로 남아 있는 경우가 이기는 것으로 하기도 한다. 죽마놀이의 놀이기구인 죽마는 두 종류가 있는데, 하나는 잎이 달린 대나무나 대빗자루를 활용한다. 죽마는 아이들이 앞 끝을 손에 쥐고 뒤쪽 잎사귀 부분이 땅에 끌릴 정도의 크기로 만들어 타지만, 크게 만들어 여러 명이 같이 타기도 한다. 이 경우 회초리를 만들어 말의 채찍처럼 사용하기도 한다. 두 번째로 죽마는 통대를 아이 키만큼 자른 다음, 밑동에서 30㎝ 정도의 높이에 30㎝ 가량의 통대를 가로로 단단히 묶어 만든다. 이 가로로 묶은 대를 발판으로 딛고 올라서서 걸어가는 것이다.

특징 및 의의 죽마놀이는 단순히 남자아이들의 유희성만을 추구하는 것이 아니라 본질적으로 남자아이들의 체력단련을 통해 신체발달을 촉진시키고, 정신적으로 진취적 기상과 협동심을 기르게 하는 민속체육적인 의의가 크다. 뿐만 아니라 '죽마고우竹馬故友'라는 말이 죽마놀이와 관련이 있다는 점에서 언어문화적인 의미도 크다.

참고문헌 광주의 민속놀이(광주민속박물관, 1994), 동아시아민속학(지춘상, 민속원, 2010).

필자 표인주(表仁柱)

줄넘기놀이

정의 줄을 이용하여, 혼자 또는 많은 인원이 한꺼번에 다양한 규칙을 정해 노는 아이들 놀이.

내용 줄을 이용해서 노는 단순한 형식은 언제부터 시작되었는지는 불분명하지만 다양한 규칙으로 행해지는 놀이 형식은 일제강점기 이후 근대기에 와서 행해졌던 것임을 알 수 있다. 그것은 한국의 줄넘기놀이 형식과 부르는 노래가 일본의 와라베우타[童歌](놀이와 함께 부르는 아이들의 유희요)와 대부분 유사하기 때문이다. 일본의 경우 줄넘기 놀이는 제1차 세계대전 때부터 가장 인기 있는 놀이였는데 그 이유는 특별한 기능을 요구하지도 않고, 숙련되지 않아도 즐길 수 있는 놀이이기 때문이다.

놀이 방법은 뛰는 인원에 따라서 혼자 뛰기, 둘이서 뛰기, 순서대로 뛰기, 몸짓하면서 뛰기, 노래에 맞춰서 뛰기, 문답형, 변형형 등이 있다. 또한 줄을 잡는 자세에 따라 양손에 줄을 쥐고 돌리면 혼자서 뛰거나 줄을 돌리는데 다른 한 사람이 들어와 뛰는 형식, 줄 한쪽을 기둥에 묶어서 다른 한쪽으로 돌리면서 뛰는 형식이 있다. 두 사람이 줄을 한쪽씩 잡고 돌리면 한 사람 혹은 여러 사람이 들어와서 뛰는 집단놀이가 있는가 하면, 줄을 일정한 장소에 묶고 한편의 끝을 돌리면 줄 안으로 들어와 뛰는 놀이도 있다.

줄을 돌리는 방법도 혼자서 몸 앞으로 혹은 몸 뒤로 돌리기, 두 사람이 줄의 양단을 쥐고 오른쪽이나 왼쪽으로 돌리기 또는 줄이 땅바닥에 닿도록 하거나 닿지 않게 돌리기, 돌리지 않고 옆으로 흔들기 등이 있다.

뛰는 기법으로는 양발 뛰기, 오른발과 왼발을 번갈아 가면서 한 발 뛰기, 한 발로 혹은 양발로 뛰면서 앞으로 나가기, 앞과 뒤로 이중 돌리기, 손을 X자 모양으로 해서 앞뒤로 뛰거나 이중 돌리기, 물건 줍기, 땅 짚고 만세 부르기, 자는 시늉 등의 몸짓을 하면서 뛰기가 있다. 줄을 뛰다가 빠져나가는 방법도 다양한데 줄 돌리는 오른쪽으로 들어가 왼쪽으로 혹은 오른쪽으로 나가고, 왼쪽으로 들어가 오른쪽 또는 왼쪽으로 나간다.

줄넘기의 진행을 돕는 유희요는 놀이 진행을 위해서 문답형으로 부르거나 재미를 더하기 위해서 부른다. 특히 몸짓 놀이에서는 동작 지시를 하고 있어서 노래와 동작이 일체가 되어 더욱 놀이를 재미있게 한다.

특징 및 의의 줄을 사용해서 노는 놀이는 그 규칙과 놀이 방법이 아이들의 신체와 두뇌 발달에 필요한 놀이적 특징이 강하다. 오랜 기간에 걸쳐 완성되었고, 단체 놀이인 경우는 서로간의 협동을 통하여서만 놀이가 성공적으로 진행되어 각 개인의 역할이 중요시되었다. 개인주의가 팽배한 현대사회에서 서로 협동 의식을 강조하는 교육 효과를 높일 수 있는 놀이로 권장할 만하다.

참고문헌 일본전래동요 와라베우타 연구(좌혜경 외, 민속원, 1997), 제주전승동요(좌혜경, 집문당, 1993).

필자 좌혜경(左惠景)

줄다리기

정의 줄을 당겨 승부를 겨루는 편싸움 형식의 대동놀이.

내용 전통사회에서 대동놀이는 마을과 고을 축제의 중심적 연행 가운데 하나였고, 특히 줄다리기는 남녀노소가 함께 참여한다는 점에서 최고의 대동을 구현하는 연행이었다. 줄다리기의 다양한 존재 양상을 전승집단의 규모, 연행의 시공간, 줄의 형태, 편의 구성 방식, 줄의 처리 방식, 줄의 재료, 공동체 신에 대한 제사와의 관계 등을 통해서 알아본다.

먼저 전승 집단의 규모이다. 줄다리기는 고을과 마을을 배경으로 전승되었다. 고을의 읍치邑治를 중심으로 전승된 '고을형' 줄다리기는 평시에는 읍치의 구성원들이 참여하여 연행하다가 풍년이 들어 경축할 일이 생기거나 흉년이나 질병 등 공동체 차원에서 대처해야 할 위기가 닥치게 되면 고을 사람들 대다수가 참여하는 초대형의 줄다리기가 되었다. 전자의 줄다리기를 '닫힌고을형'이라고 한다면, 후자의 줄다리기는 '열린고을형'이라고 할 수 있다. 한편 마을을 배경으로 전승되던 '마을형' 줄다리기 역시 '고을형'과 마찬가지 양상을 보여 준다. 평시에는 마을 사람들만 참여하여 줄을 당기다가 여건이 되면, 인근 마을의 사람들이 함께 참여하는 대규모의 줄다리기를 행하였다. 전자를 '닫힌마을형'이라고 한다면, 후자는 '열린마을형'이라고 할 수 있다. '열린마을형' 줄다리기는 모든 마을에서 전승된 게 아니라 대개 역촌, 면소재지, 시장의 소재지, 군사적 요충지 등 큰 마을에서만 전승이 가능했다. 외집단外集團의 참여가 보장되는 '열린고을형'과 '열린마을형' 줄다리기는 특별히 '큰 줄'이라고 하였으며, 소규모의 줄다리기는 '골목줄', '동네줄', '애기줄' 등으로 불렀다.

줄다리기의 연행 시기는 대보름과 단오, 추석 등으로 다양했지만 적어도 20세기 이후에는 대보름에 당기는 것이 일반화된 것으로 보인다. 줄다리기의 연행 공간은 기본적으로 줄을 당기는 데 불편함이 없는 넓고 긴 공간이면 되는데, 줄의 규모와 각 지역의 지리적 여건에 맞게 연행의 공간을 결정했다. 내륙 지역에서는 일반적으로 넓은 논밭이나 큰 길에서 줄을 당기고 소규모일 경우에는 골목에서도 당겼으며, 강을 끼고 있는 지역에서는 강변의 공터를 이용하기도 했다. 한편 해안 지역에서도 내륙과 마찬가지의 양상이 나타나지만, 동해안 일부 지역에서는 마을 단위로 줄을 당길 때 해변의 백사장을 이용하는 경우가 적지 않았다.

줄다리기의 편 구성 방식은 대개 두 가지이다. 하나는 성별에 따라 남성과 여성으로 편을 가르는 것이고, 다른 하나는 공동체의 공간을 크게 둘로 나누어서 지역별로 편을 가르는 것이다. 남녀별로 편을 가를 경우 여성 편에는 여성뿐만 아니라 미혼의 남성들도 포함되는 경우가 적지 않은데, 주로 호남의 줄다리기와 경기 일원의 쌍줄다리기에서 통용된다. 한편 지역별로 편을 가르는 경우에는 동/서, 남/북, 상/하 등의 기준에 따라서 나누는 것이 일반적이다. 줄은 일반적으로 짚을 이용해 만드는데, 시대나 지역에 따라 칡, 삼, 굴피, 새, 대나무 등의 다양한 재료들이 사용되기도 했다. 동해 연안 지



줄삼하는 모양 | 기산풍속도(2002년 복제) | 국립민속박물관

역에서는 1920~1930년대 이전에 칡으로 줄을 만들었으며 그 이후 어업에 사용하는 마닐라로프와 나일론로프를 이용하기도 했다. 또 경상북도 포항 장기면의 모포리에서는 칡과 새, 굴피 등을 이용하여 줄을 만들었다. 이로 보아 각 지역에서는 지리생태적 환경과 생업에 따라서 다양한 재료를 사용하다가, 수도재배의 일반화로 양질의 볏짚을 확보하는 것이 용이해지면서 짚으로 일원화하였으며 일부 지역에서는 아직 그 전통이 유지되고 있음을 알 수 있다.

줄의 형태로는 쌍줄과 외줄이 있다. 외줄은 주로 호남 지역과 동해 연안의 일부 지역 등에 분포하고, 쌍줄은 외줄을 당기지 않는 호남 지역과 그 밖의 지역에 두루 분포하였다. 외줄은 하나의 줄이므로 성의 구분이 없으나 쌍줄은 암줄과 수줄로 구분된다. 외줄다리기는 줄을 당길 때 별도의 보조장치 없이 줄을 통째로 잡아당기는 것이 일반적이다. 이에 비해서 쌍줄은 대개 하나의 '몸줄'에 수많은 '종줄(가지줄, 곁줄)'을 달아서, 그 줄을 잡아당기는 형태를 취한다. 한편 강원도 삼척과 부산광역시 동래의 쌍줄은 몸줄 자체가, 마치 문어나 오징어처럼 여러 개로 이루어지고, 거기에 다시 종줄을 매어 당기는 형태를 취한다. 이밖에도 독특한 형태의 줄다리기가 있는데, 밀양의 감내를 비롯한 영남 내륙과 해안 지역에서 전승된 '게줄다리기'이다. 이 놀이는 길이 5~6*m* 정도의 가는 줄을 연결한 뒤, 각기 반대 방향으로 엎드린 두 사람의 몸 뒤에서 사타구니 사이로 줄을 빼 목에 걸고 앞으로 엉금엉금 기어 나가 끌려가는 쪽이 지는 방식으로 진행된다.

줄을 당기기 전에 벌이는 앞놀이는 줄의 규모와 형태에 따라서 달라진다. 먼저 일정 규모를 갖춘 쌍줄의 경우, 각 편의 줄머리(고) 위에 사람을 태우고 거주 공간을 돌아다니다가 상대편과 마주치면 공중에서 줄머리를 맞부딪혀 승부를 겨룬다. 광주광역시 남구 칠석동에서 전승하는 '고싸움'이 대표적인 예이다. 이에 비해 외줄다리기에서는 쌍줄다리기처럼 양식화된 앞놀이를 찾아보기 어렵다.

한편 줄다리기에 이어서 행해지는 뒷놀이로 이제까지 보고된 것으로는 전라남도 순천 지역의 '싱전[勝戰]놀이', 경상남도 의령의 '상여놀이', 경북 의성 점곡면 사촌리의 '박시싸움', 그리고 전라북도 정읍 정량의 '징싸기', 경북 영천의 '곳나무싸움' 등이 있다. 이 놀이들은 대개 양식적 독자성이 약하고 놀이 형식이 줄다리기와 직접적 관계를 갖고 있지 않은 데 비해, 영천의 곳나무싸움은 줄을 결합하는 데 쓰는 곳나무를 활용하는 데다 양식적 독자성을 갖고 있어 특징적이다.

줄다리기가 끝난 뒤에 줄을 처리하는 방식은 '소비형'과 '보존형' 두 가지로 구분할 수 있고, 소비형은 '즉시소비형'과 '송액형', 보존형은 '일년보존형'과 '영구보존형'으로 나눌 수 있다. 즉시소비형은 줄다리기가 끝난 뒤에 줄을 해체하여 주술종교적, 실제적 용도로 사용하는 것으로서 대부분의 쌍줄다리기에서 보편적이다. 송액형은 줄을 강에 쌓아두었다가 해동과 함께 강이 흐르면 줄과 함께 재액도 떠내려간다고 믿는 것으로서 남한강변의 강촌江村에서 주로 나타난다. 일년보존형은 줄을 동신의 신체인 당산에 감아두었다가 다음해 줄을 당긴 후에 새 줄로 교체하는 것으로서 호남 지역의 외줄다리기에서 주로 나타나고, 영구보존형은 줄을 동신으로 섬기며 영구 보존하는 형태로서 경북 포항 장기면 모포리에서만 나타난다.

줄다리기는 공동체 신에 대한 제사, 그리고 풍물 등의 민속예술들과 함께 축제를 구성하는데, 줄다리기와 제사는 일정한 관계를 맺고 있다. 마을 단위로 이루어지는 호남의 줄다리기는 대개 당산제를 거행하는 당일에 제사에 앞서서 연행되어 '선놀이후제사형'에 속한다. 이와 달리 여타 지역의 줄다리기는 대부분 공동체 신에 대한 제사에 앞서 연행되지 않고 제사를 지내고 일정한 시간이 지난 뒤에 연행되는 '선제사후놀이형'에 속한다. '선놀이후제사형'에서 줄다리기와 제사는 아주 긴밀하게 연관되어 있는데, 줄 만들기, 마을 돌기, 줄다리기, 당산제 등이 순차적으로 이루어지며 그 과정이 매우 유기적이다. 이에 비해서 '선제사후놀이형'에서 줄다리기와 제사는 상당한 시간적 거리를 두고 행해지기 때문에 표면상 유기적 관련성을 찾아보기 어렵다.

특징 및 의의 한국 줄다리기의 사회문화적 보편성은 축제라는 문화 현상 속에서 포착된다. 현재까지 알려진 바에 따르면, 정기적으로 벌어진 줄다리기는 대부분 묵은해를 보내고 새해를 맞이하는 축제의 현장에서 연행되었다. 줄다리기의 축제성은 일상의 차별적 질서가 줄다리기의 연행 과정에서 전도되거나 약화 또는 무화되는 데서 여실히 드러난다. 전라도의 외줄다리기에서 드러나는 여성 편의 압도적 우위는 남성 중심의 일상 세계가 전도되는 양상을 잘 보여 준다. 남녀가 일체가 되어 진행하는 쌍줄다리기에서도 축제성은 발현된다. 예컨대 경북 울진 평해읍 월송 줄다리기의 경우, 갓 시집온 새댁이 줄다리기에 참여하여 "좁은 틈새를 비집고 손을 넣어 줄을 당겼는데 나중에 보니 시아버지의 사타구니 밑으로 손을 넣은 것이더라."는 에피소드는 '함께 줄을 당긴다.'라는 것 외에 어떤 차별적 가치도 존재하기 어려운 줄다리기의 축제성을 보여 주는 것이다. 또한 암줄과 수줄로 표상되는 거대한 성적 결합과 결합 과정에서의 노골적인 성적 언술, 그리고 같은 편에 속한 남성과 여성의 신체적 접촉 역시 유교적 이념에 의해서 억압된 성적 표현 및 교류에 관한 금기를 깨뜨리는 축제적 행위로 볼 수 있을 것이다.

한국 줄다리기의 주술종교적 보편성은 여성의 생산력에 대한 유감주술적 믿음과 성행위의 모의를 통한 풍요다산의 기원, 그리고 용신신앙 등에서 찾아볼 수 있다. 줄다리기의 결과를 두고 한 해의 살림살이를 예측하는 경우, 여성 편의 승리를 공동체의 안녕과 연결



줄다리기 | 일제강점기 | 국립민속박물관

짓는 점세占歲의 방식은 일반적이다. 남녀별로 편을 구성하는 외줄다리기의 경우는 두말할 나위도 없고 쌍줄의 경우에도 대체로 여성을 상징하는 좌향인 서부, 아래쪽, 음지쪽의 승리가 풍년 또는 좋은 시절을 미리 알려 주는 징표로 여겼다. 이처럼 여성 편의 승리를 긍정적으로 해석하는 것은, 여성의 생산력에 대한 주술종교적 믿음과 일정하게 연관된 것으로 보인다.

한편 쌍줄다리기에서 암·수줄을 결합시키는 것은 양성의 결합으로 인식된다. 예컨대 영산 줄다리기에서 암줄과 수줄을 결합하는 과정은 곧 남녀가 성적인 관계를 맺는 과정으로 인식되며 이런 양상은 쌍줄을 당기는 대부분의 지역에서 공통적이다. 이처럼 암줄과 수줄의 결합을 양성의 결합으로 인식하는 것은 생명의 형태와 행위 사이의 연대성에 기초한 것으로서 인간의 직접 성행위 혹은 모의적 성행위가 풍요다산을 불러온다는 주술적 사유에 근거한 것으로 보인다.

줄은 흔히 용으로 인식된다. 용신은 수신과 농신의 성격을 함께 갖고 있다. 줄과 용의 관계를 보여 주는 사례들은 곳곳에서 나타난다. 예컨대 전북 정읍의 정량리에서는 완성된 외줄의 앞부분을 용대가리라 하고, 뒷부분을 용꼬리라고 한다. 경북 울진의 후정리에서는 암줄을 암용, 수줄을 숫용이라고 한다. 경남 영산에서 골목줄다리기에 앞서 벌이는 앞놀이는 아예, 이鰐싸움, 즉 새끼용의 싸움이라고 불린다. 이처럼 줄과 용을 동일시하는 사유가 상당히 보편적으로 존재한 것은, 용신신앙을 바탕으로 풍요와 다산을 축원하는 주술종교적 맥락 속에서 이해되어야 할 것이다.

ㅈ 줄다리기

참고문헌 줄다리기의 다양성과 보편성(한양명, 실천민속학연구2, 실천민속학회, 2000).

필자 한양명(韓陽明)

줄타기

정의 줄광대가 양쪽 기둥에 줄을 연결해 일정한 높이의 줄 위에서 움직이며 다양한 재주, 재담, 소리 등으로 진행하는 전문예인 놀이.

내용 줄타기는 줄광대가 양쪽 기둥에 줄을 연결해서 지상에서 일정한 높이의 줄 위에 서서 앞뒤, 위아래, 손과 발 등을 이용한 다양한 재주를 보여주고, 어릿광대와 재담을 주고받고 소리를 하면서 노는 전문예인의 놀이 형태이다.

줄타기는 중국 후한시대부터 시작되었으며, 우리나라는 언제 유입되었는지 명확하지 않다. 고구려 고분벽화의 여러 잡희의 그림에도 나타나지 않으나, 당시 광대의 다양한 기예가 있었던 것으로 보아 줄타기의 전승 가능성이 있다.

고려시대에는 산대잡희, 팔관회, 연말의 나례 등에 줄타기가 실연되었다. 고려 말에 목은 이색李穡이 쓴 한시 〈구나행驅儺行〉은 연말에 잡귀를 쫓는 의식을 한시로 읊은 것이다. 이 내용을 보면 종교의식에 대한 내용은 짧고, 대부분 여러 연희로 되어 있다. 여기에 강남 상인이 흥에 겨워 줄타기를 했다는 대목이 있다. 한편 산대잡극에도 줄타기와 폭죽 등이 묘사되어 있다.



줄타기 | 일제강점기 | 국립민속박물관

조선 초인 15세기 성현의 『허백당집虛白堂集』의 〈관괴뢰잡희觀傀儡雜戱〉라는 한시에 금띠에 붉은 옷을 입고 주삭走索, 곧 줄을 탔다는 구절이 나온다. 그의 또 다른 한시 〈관나觀儺〉에는 줄타기를 보삭步索이라 표현하고 있다. 따라서 조선 초기에는 줄타기가 성행했음을 알 수 있다.

송만재宋晩載는 1843년에 펴낸 〈관우희觀優戱〉 26~35수에 줄타기 광경을 자세히 묘사했다. 여기에는 줄꾼이 위태로운 줄 위에서 부채를 들고 소매를 펄럭이며, 비틀거리면서도 몸의 균형을 유지하며 재주를 부리는 모습이 잘 묘사되어 있다. 특히 줄 위에서 날렵하게 살판 동작을 하고, 장삼을 입고 석장 짚은 중의 형상을 하며, 그 외에 팔자걸음, 잠자는 시늉, 거미 형태, 줄 위에 튀어 오르고 뒤집기 등의 다양한 재주를 부린다. 봄날 깊은 밤에 구경꾼들이 술을 마시며 줄꾼의 재주를 보며 웃음을 짓는다고 묘사하고 있다.

줄타기는 사찰의 감로탱화에도 나타난다. 용주사(1790), 만월산 수국사(1832), 남양주 수락산 흥국사(1868)의 감로탱에도 줄 타는 모습이 그려져 있다. 여기에는 무녀, 시장 풍경, 말 위의 활쏘기[騎射], 풍물의 소고춤 등도 함께 나온다. 줄타기와 유사한 솟대타기는 남장사(1701)를 비롯해 18~19세기에 그려진 여러 곳의 사찰 그림에 두루 나타난다. 감로탱화의 줄타기를 보면 기산의 그림이나 현존 줄타기처럼 외줄타기가 아니고 쌍줄타기의 형태를 지녀, 19세기 말까지 쌍줄타기가 일반화되었음을 알 수 있다.

개화기의 그림으로 알려진 기산 김준근의 그림에서 줄타기는 덴마크 코펜하겐국립박물관, 독일 함부르크민속학박물관, 오스트리아 비엔나민속박물관, 개인 소장의 그림에 두루 나타난다. 모두 '광ᄃᆡ 줄 타고'라고 기록되어 있다. 덴마크나 독일의 줄타기 그림을 보면, 외줄타기 형태로 한 명의 줄꾼, 줄 아래의 어릿광대, 주변에 여섯 명의 악사, 두 명의 구경꾼이 등장한다. 줄꾼은 고깔을 쓰고 긴 소매를 펄럭이며, 한 손에 부채를 든 상태로 줄을 타고 있다. 그 밑에 있는 어릿광대는 홍색 도포에 청색 쾌자, 머리에 패랭이 또는 갓을 쓰고 오른손에 부채를 들고 있다. 어릿광대는 줄꾼의 재담을 받아주는 상대역을 하고 있다. 악사는 장구·북·단소·피리·대금·해금으로 구성되어 있다. 그 외에 오스트리아



줄타고 | 기산풍속도 | 숭실대학교 기독교박물관

의 그림은 줄꾼이 장대를 이용해서 타고 있다는 점이 특이하다. 그러나 김준근의 그림에는 외줄타기만이 나오는 것으로 보아, 이미 19세기 말에는 쌍줄타기가 사라지고 외줄타기가 일반화되었으며, 20세기에 와서 줄타기는 외줄타기로 굳어진 것으로 여겨진다. 줄타기는 전문 예인패 중에서 남사당패나 솟대쟁이패 놀이의 주요 종목이 되었다.

19세기 말~20세기의 줄타기 명인을 보면 고인이 된 김봉업, 이정업 이후로 광대줄꾼 이동안(1906~ 1995), 김영철(1920~1988), 조송자(1931~2000)가 있으며 현재는 김영철의 제자인 김대균이 맥을 잇고 있다. 특이하게 여자로서 줄타기 기능이 우수한 조송자는 솟대쟁이패인 손만대에게 배웠는데, 이런 점에서 줄타기와 솟대타기는 상호 밀접한 관련성이 있음을 알 수 있다.

줄타기는 크게 광대줄타기와 어름(조선)줄타기의 두 가지 계통이 있다. 광대줄은 관아나 양반 집에 초청을 받고 불려가 대략 4~5시간에 걸쳐 줄을 타고 일정한 보수를 받는 것으로, 재담보다는 줄타기 기예가 중심이다. 어름줄타기는 조선줄타기라고도 하는데, 마을의 너른 마당에서 약 1시간 반쯤에 걸쳐 판을 벌인다. 민간의 어름산이(줄꾼)와 매호씨(어릿광대)가 서로 재담을 주고받으며, 줄타기 기예와 재담을 반반씩 섞어 진행하는데 연극적 성격이 강하다. 곧 줄광대가 귀족층을 위한 것이라면, 어름줄타기는 서민층이 즐긴 놀이이다. 현재는 어름줄타기를 무형문화재로 지정하고 있다.

한편 광대줄타기에는 삼현육각이 따르지만, 어름줄타기에는 꽹가리·징·장구·북·날나리를 곁들인다. 줄광대(줄꾼)는 어릿광대와 재담을 주고받지만, 어름산이는 잽이(매호씨)를 상대로 파계승破戒僧 및 타락한 양반을 풍자하는 재담을 주고받는다.

줄타기 줄은 높이 3*m*, 길이 5~6*m*의 삼 껍질로 만든 녹밧줄을 사용한다. 옆에는 악사인 재비가 꽹과리, 징, 북, 장구, 날라리로 반주한다. 줄타기에는 노래도 많이 삽입되어 있으며, 창과 아니리가 교차되어 나온다. 처음에 줄고사반이 나오고, 어름산이의 중놀이가 시작되면서 〈중타령〉이 길게 나온다. 이어 팔선녀 관련 창, 왈자들의 놀이, 중중머리의 〈새타령〉 등이 이어진다. 그리고 〈오봉산타령〉, 〈풍년가〉와 같은 민요도 나온다. 장단은 주로 타령장단, 길군악장단(녹두장군 행차)에 중머리와 중중머리, 자진모리 등으로 되어 있다.

기본 동작을 보면 줄 위에서 앞으로 또는 뒤로 걷기, 앉아서 돌기, 외 무릎으로 줄 타다가 발 바꾸기, 외 무릎으로 기어가기가 있다. 그리고 다리 사이로 앉아 있는 상태에서 서거나, 공중으로 뛰거나, 무릎 꿇거나, 책상다리 하거나, 180도 회전하는 등의 다양한 기예도 있다. 한편 서 있는 상태에서 한 바퀴 회전하기, 앞으로 몸을 날려 서기, 물구나무 서기 등의 고난도의 기예도 있다.

현 줄타기 보유자인 김대균의 줄타기는 약 42가지 기예를 전승하고 있다. 대략 줄 위에서 걷기·종종걸음·외홍잽이·쌍홍잽이·겹쌍홍잽이·코차기·옆쌍홍잽이·외무릎꿇기·외무릎훑기·외무릎가세틀음·두무릎꿇기·두무릎훑기·책상다리·책상다리 풍치기·앞쌍홍잽이·뒷쌍홍잽이·칠보면장·칠보다래치기(달어치기)·아낙네 걸음 흉내·양반다리·칠보거중틀기·어름 지치기 등이다. 여기서 외홍잽이는 줄 위에 섰다가 왼발을 접어 줄을 디디고 오른발을 줄 밑으로 내렸다가 다시 튀어 일어서는 동작을 세 번 반복하는 것을 말한다.



줄타기 | 국립민속박물관

쌍홍잽이는 두 발로 줄 위에 섰다가 뛰어서 양 다리를 줄 좌우로 내리고 가랑이로 줄에 앉으며, 다시 엉덩방아를 찧어 반동으로 솟구쳐 오라 줄 위에 서서 앞으로 나가는 동작이다. 칠보다래치기는 좌측으로 앉았다가 솟구쳐 올라가 내려오면서 줄 우측으로 앉는 동작을 연속으로 번갈아 하는 동작이다.

대체로 앞뒤로 걷거나 앉는 것이 기본으로 하여 이를 다양하게 변형거나 걷다가 뛰어 두 다리 사이의 반동으로 솟구치는 동작이 많이 사용된다. 앉는 방식도 외 무릎으로 앉거나, 두 무릎을 앞뒤 엇갈려 앉는 방식, 책상다리 방식 등이 있다. 또한 위로 뛰어 뒤로 도는 방식 등도 있으며, 고난도의 동작으로 거꾸로 돌기 등도 있다.

줄꾼은 줄 위에서 〈중타령〉, 〈왈짜타령〉, 〈팔선녀타령〉, 〈신세타령〉, 〈새타령〉 등의 다양한 줄소리를 하며 재담을 곁들인다. 판소리 보유자인 김대균은 판소리 명창 성우향으로부터 소리 교육을 집중적으로 받아 소리 기량도 우수한 편이다. 한편 어릿광대 남해웅이 재담과 소리로서 판의 흥취를 돋운다. 줄타기 반주 음악으로는 삼현육각에 장구, 피리, 대금, 해금 등이 사용된다. 보유자 김대균은 경기도 안성에서 활동하다가 과거 뛰어난 줄꾼 김관보의 출생지이며, 스승 김영철의 활동 근거지인 과천으로 옮겨 활동하고 있다. 한편 남사당보존회에서는 이수자인 권원태가 줄꾼으로 활동하고 있다.

결국 줄타기 줄꾼은 줄 위에서 다양한 재주를 보여주기도 하지만, 뛰어난 재담 능력을 지니고 있어야 한다. 그리고 소리의 기량도 갖추어야 하며, 관객과의 소통 능력과 판을 휘어잡는 능력도 필요로 한다.

특징 및 의의 줄타기는 오랜 전통을 지닌 전문예인의 대표적인 잡희의 하나이다. 줄꾼이 줄 위에서 수십 가지의 기예를 보여 주고, 악사의 반주에 맞추어 소리를 곁들이거나 어릿광대와 재담을 주고받으며 흥겹게 전개되는 놀이 형태이다. 즉흥성이 강하며, 관객과의 소통 능력, 연극적 표현력도 필요한데, 영화 〈왕의 남자〉의 핵심 소재가 되면서 일반인의 큰 관심을 끌고 있다.

참고문헌 京都雜志, 東國李相國集, 朝鮮王朝實錄, 虛白堂集, 사당패연구(심우성, 동문선, 1989), 조선상식(최남선, 동명사, 1948), 남줄타기(심우성, 화산문화, 2000), 한국의 전통연희(전경욱, 학고재, 2004), 기산풍속도(김준근, 19세기 말, 독일 함부르크민족학박물관·프랑스 기메박물관·오스트리아 비엔나박물관).

필자 정형호(鄭亨鎬)

쥐불놀이

정의 정월 첫 쥐날에 쥐를 비롯한 해로운 동물과 액을 쫓는 뜻으로 논둑과 밭둑에 불을 놓거나 불놀이를 하는 세시놀이.

내용 쥐불놀이는 음력 정월의 첫째 자일子日(쥐날)에 농부들이 들판에 쥐불을 놓아서 해충의 피해를 방지하기 위해 행했던 풍년 기원의 민속놀이이다. 이를 '서화희鼠火戱', '불싸움' 등이라고도 한다. 또한 음력 1월 14일이나 보름날 밤에 횃불놀이를 겸해서 쥐불놀이를 한다. 쥐불놀이는 잡귀를 쫓고 신성하게 봄을 맞이한다는 의미와 함께 잡초를 태움으로써 해충의 알을 죽여 풍작을 기도하며, 봄에 새싹이 날 때 거름이 되도록 하는 데 의미가 있다. 쥐불놀이와 관련하여 『동국세시기東國歲時記』에는 "호서 지방 풍속에 사람들이 떼를 지어 횃불을 사르는데 이를 쥐 태우는 불(훈서화燻鼠火)이라고 한다."라고 기록되어 있다. 또한 『동국세시기』에는 조선 왕조의 오랜 행사로서 쥐날에 낮은 지위의 젊은 관리들 수백 명이 횃불을 땅에 끌면서 "쥐를 그슬리자."라고 외치며 돌아다니도록 함으로써 풍년을 기원하였다고 한다. 쥐불놀이는 쥐와 산돼지 등 들짐승과 병해충 예방이라는 실질적 농사 풍속 외에도 정신적으로 한 해의 시작에 농산물의 성장과 재산 증식을 상징하는 모방주술적 관념을 표현한 것이라고 할 수 있다. 신흠申欽의 『상촌집象村集』 권6에도 "돼지날에 돼지 입을 지지고, 쥐날에는 쥐 창자를 굽는다. 우거진 밭이랑 사이 벌레를 없애고 장포에서 재앙을 씻어 오사汚邪하고 구루한 것 없애면 오곡은 풍요로워 곳간을 채우네."라고 하였다.

정월 대보름날 달집에 불이 붙는 것을 신호로 논둑과 밭둑에 불을 놓는데, 쥐불을 놓게 되면 겨울을 지낸 들쥐나 메뚜기·해충의 번데기·각종 병해충들이 알을 낳아 놓은 잡초나 쥐구멍·해충 서식지를 태워 농사에 유익하다. 태운 잡초의 재는 논밭의 거름이 되고 풀들이 잘 돋아나 논두렁을 보호하는 데 도움이 된다. 아울러 전염병을 옮기는 들쥐를 구축驅逐하기도 한다. 이러한 쥐불놀이는 편싸움으로도 발전했는데, 쥐불편싸움은 생산적 예축豫祝 민속으로 농민들이 서로 편을 가르고 불을 놓아 불길이 잘 타는 쪽이 각종 재해를 피하고 풍년이 들 것으로 믿는 일종의 간접 점세間接占歲 행위라고 할 수 있으며, 달과 불의 생생력에 의탁하여 한 해 동안의 풍겸豊歉과 미오美惡를 점치는 모의전이다. 정월 대보름날에 행해지는 편싸움을 한자로 편전偏戰 또는 변전邊戰이라고 하는데, 단순한 쥐불놓기에서 유희성을 가미한 쥐불놀이로 바뀌고, 나아가 편을 갈라 점치는 편싸움 형태로 발전하기도 한다. 쥐불놀이를 들불놀이·횃불놀이로도 혼용하는데, 횃불을 들고 들판에 나가 논밭두렁의 잡초와 잔디를 태워 버린다. 이것은 불에 잘 타는 싸리나무에 삼대를 섞은 횃대를 만들어 불을 붙여 들고 논밭으로 나가 잡초를 태우며 놓는 것인데, 위아래 마을의 농민이나 젊은이들이 편을 갈라 각자 횃불을 들고 이리저리 뛰면서 경쟁적으로 넓은 지역을 태우거나 상대방의 횃불을 끄기도 한다.

북한 지역에서는 어린이들을 시켜 밤나무 밑의 잔디를 태워 버리고 장대로 밤나무 가지를 두드리면서 놀게 하였는데, 이것 역시 병해충 예방과 묵은 가지를 꺾어버려 새 가지가 나게 하는 의미라고 한다. 이와 같이 쥐불놀이는 구충驅蟲과 구수驅獸·구초驅草를 위한 생산 축원의 세시놀이인 셈이다. 황해도 지방에서는 마을 소년들이 두 패로 나뉘어 둑을 경계로 하여 한편에서 불을 놓으면, 한편에서는 불을 꺼 나가는 놀이를 하였다. 지는 편 마을로 이긴 편 마을의 쥐가 모두 쫓겨가기 때문에, 이긴 편 마을에서는 농작물에 해를 입지 않아 풍년이 든다고 믿었다. 충남 금산의 경우 논둑이나 밭둑을 태우면 한 해의 액을 쫓아낸다고 믿고 있으며, 청양지방에서는 쥐불놀이를 하면 여자의 경우 밥을 할 때 치맛자락을 태우지 않고, 남자는 담뱃불로 옷을 태우거나 불에 데지 않으며, 1년 동안 무병하고 손과 발의 무좀이 없어진다고 믿고 있다. 그밖에 여자들이 아주까리대에다 머리카락을 매달아 불을 붙여 들고 집 주위를 "쥐 짖자." 하고 외치며 돌아다닌다. 이것은 쥐는 눈이 밝기 때문에 항상 밤에만 활동하므로 그 밝은 눈을 불



쥐불놀이 | 국립민속박물관

로 지져 쥐의 눈을 멀게 해서 활동하지 못하게 하자는 일종의 주문인 셈이다. 충남 공주 탄천면 송학리 소라실마을에서는 장승제가 끝난 후 남자들이 미리 준비한 횃불을 들고 마을로 들어서면 아낙네들은 물을 채운 바가지를 들고 나와 솔가지로 물을 적셔 자기 집 지붕 위로 뿌린다. 제주도에서는 2월 중에 들불, 즉 '화입火入'이라 하여 한라산 목야지에 불을 놓는다. 또한 이 지역은 쥐를 '며느리'라고 부르는데 그냥 쥐라 하면 쥐가 그 소리를 알아듣고 심술을 피운다고 한다. 또한 쥐날에는 점을 쳐도 점괘가 나오지 않는다고 하여 피하고, 옷감에 풀을 쑤지 않는 풍속도 있다. 쥐의 피해를 막기 위한 민속이다.

산업화와 도시화가 이루어지면서 쥐불놀이도 지방에 따라서 쥐날 놓던 쥐불이 없어지고 정월 열 나흗날 저녁의 달맞이 횃불과 합쳐서 '쥐불'이라고 부르기도 한다. 요즘은 화재 예방을 위해 쥐불을 놓지 못하게 하고 농약이 개발되어 병해충을 구제하므로 쥐불놀이는 차츰 사라져 가고 있다. 현대로 오면서 아이들은 깡통의 아래쪽과 옆에 구멍을 뚫고, 깡통에 철사로 긴 고리를 만들어 사용한다. 쥐불놀이를 하는 장소는 달집태우기 행사를 하는 곳이 주로 이용되는데, 화재의 위험이 적은 넓은 들판이나 논밭에서 행해진다. 불깡통놀이는 쥐불놀이와 함께 행해졌던 놀이인데, 노인들의 증언에 의하면 그 유래는 6·25전쟁 이후 깡통이 보편화되면서 생겨났다고 한다. 즉 전쟁 중에 공수된 군수 물자 가운데 각종 통조림이 있었는데, 그 깡통을 놀이 도구로 이용하면서 자연스럽게 쥐불놀이와 결합되었던 것이다. 깡통돌리기가 어느 정도 진행되다가 자정이 가까워지면 불깡통에 넣은 나무가 모두 타올라 밑에는 불씨만 남게 된다. 이때 떼지어 낮은 동산 위로 올라가거나 강변에 나가서 하늘 높이 불깡통을 던지면, 깡통에 남아 있던 수백 개의 불꽃이 떨어지면서 밤하늘을 화려하게 수놓는다. 이는 마치 정월에 연을 날려 보냄으로써 액운을 물리칠 수 있다고 믿는 것과 같이, 불깡통을 마지막에 던져 버림으로써 액을 보내고 복을 맞이하기 위함으로 이해할 수 있다. 풍년을 기원하고 나쁜 액을 몰아내고자 하는 바람이 마침 쥐날에 쥐가 무서워하는 불과 만나 만들어 낸 이 놀이는, 농경사회가 점차 약화되면서 서서히 자취를 감추게 되었고 정월대보름 저녁 각 지방 자치 단체 등의 이벤트 행사의 일환으로 행해지면서 명맥만 유지되고 있다.

특징 및 의의 정월 첫 쥐날에 들판에 불을 놓는 까닭은 쥐의 피해가 심하므로 쥐를 박멸하기 위함과 논밭의 해충을 제거하고, 또 새싹을 왕성하게 함이라고 한다. 쥐불놀이는 한 해 농사를 준비하고 새 출발을 다짐했던 조상의 슬기가 담겨 있는 놀이이다. 쥐불놀이의 가장 큰 목적은 논밭에 있는 해충의 알이나 유충을 태워 병충해를 방지하고, 풍년을 기원하기 위함이다. 또한 정월대보름에 이 놀이를 통하여 새해의 농사를 준비하는 의미가 있다. 쥐불놀이는 단순한 대보름놀이가 아니라 우리 민족의 건강한 삶의 지혜가 녹아 있는 미풍양속이라 할 수 있다. 즉 마른 풀을 태워서 풀잎에 붙어 있던 해충의 알과 잡균·유충 따위를 태워 없애고, 언 땅에 온기를 주어 새 풀이 잘 돋아나게 하려는 과학적인 사고가 담겨 있다. 따라서 곡물의 병충해를 그만큼 줄일 수 있으니 농사에도 좋을 뿐 아니라 잡균을 태워 죽이니 위생·방역의 측면에서도 효과를 얻을 수 있었던 것이다. 또한 정월을 기해 작년까지의 모든 묵은 액과 살을 불로 정화하고 명과 복, 풍요 등을 얻을 수 있는 새해를 적극적으로 맞이한다는 의미를 함축하고 있다. 이러한 맥락에서 산업화·도시화된 현대사회에서도 달집태우기와 민속놀이로서 쥐불놀이가 명맥을 이어가고 있음을 알 수 있다.

참고문헌 東國歲時記, 한국의 세시풍속(황헌만 사진, 정승모 글, 학고재, 2001), 쥐불놀이(한국세시풍속사전, 국립민속박물관, 2004).

필자 조정현(曺鼎鉉)

지봉유설
芝峯類說

정의 지봉 이수광李睟光이 1614년(광해군 6)에 편찬한 저서로, 문헌·천문·지리에서 시작하여 초목·곤충에 이르기까지 새로운 세계와 새로운 지식을 고서古書와 고문古聞에서 뽑아 엮은 기사일문집奇事逸文集.

내용 『지봉유설』에 실린 제목만 보면 다음과 같다.

> 권1 천문부天文部 시령부時令部 재이부災異部, 권2 지리부地理部 제국부諸國部, 권3 군도부君道部 병정부兵政部, 권4 관직부官職部, 권5 유도부儒道部 경서부經書部1, 권6 경서부2, 권7 경서부3 문자부文字部, 권8 문장부文章部1, 권9 문장부2, 권10 문장부3, 권11 문장부4, 권12 문장부5, 권13 문장부6, 권14 문장부7, 권15 인물부人物部 성행부性行部 신형부身形部, 권16 어언부語言部, 권17 인사부人事部 잡사부雜事部,권18 기예부技藝部 외도부外道部, 권19 궁실부宮室部 복용부服用部 식물부植物部, 권20 훼목부卉木部 식충부禽蟲部.

이 중에서 권2의 제국부諸國部 외국조를 보면 이수광의 국제적 안목이 돋보인다. 안남(베트남)·라오스로부터 시작하여 유구·섬라·시암(Siam)·일본·대마도·진랍국(캄보디아)·방갈자榜葛剌(방글라데시)·토로본·우전대국, 석란산錫蘭山(스리랑카) 등, 동남아 국가들에 대한 역사·문화·종교에 대한 정보들과 함께 회회국回回國(아라비아) 및 불랑기국佛浪機國(프랑스), 남번국南番國, 영길리국永吉利國(영국), 이탈리아 등, 유럽 여러 나라에 대한 정보까지 소개되어 있다. 이를테면 영국을 소개하고 기상과 풍속과 군함과 대포를 소개하였다. 그 외 프랑스의 화기火器와 비단을 소개했다.

민속놀이와 관련된 부분은 권18 기예부이다. 여기에는 글씨[書], 그림, 방술, 잡기, 음악, 무격 등이 서술되어 있다. 서에는 서법 외 붓글씨로 이름 있는 신라 때의 김생, 고려 때의 요극일·문공유·문극겸·탄연, 조선의 안평 대군·강희안·성림 등을 예로 들고 우리 동방 사람들은 글씨가 딴 재주에 비해 가장 뛰어나 중국에 뒤지지 않았다고 했으며, 일례로 한석봉의 일화가 기사되어 있다. 또한 방술 편에는 점 잘치는 남사고와 전우치에 대해 서술했다. 전우치는 술사術士로서 서울 사람인데 천한 선비로서 환술을 좋아하고 재주가 많았으며 능히 귀신을 부렸다고 했다. 또한 민속놀이로서 잡기부분을 보면 격양擊壤, 괴뢰희, 석전, 쌍륙, 연놀이, 가면극, 타구打毬, 축국蹴鞠, 척희擲戲(樗蒱), 편전片箭 등을 서술했다. 이 중에 몇 개를 보면 다음과 같다.

- 격양놀이: 『예경藝經』에 말하기를 격양擊壤이라는 것은 옛날 놀이이다. 『풍토기風土記』에 이르기를 양壤은 나무로 만든다. 앞이 넓고 뒤가 뾰족하며 길이는 3~4촌이고 그 모양은 신발과 같다. 격양은 중국 상고 때 민간에서 행해지던 유희의 한 가지이다.

- 괴뢰傀儡: 목우희이다. 이 놀이는 본래 언사偃師(괴뢰사)가 직왕穉王에게 바친 놀이로 고려에도 역시 이 놀이가 있었다. 『소설小說』에 보면 진평이 목우미인을 만들어 성 위에서 춤추게 하였더니 알씨閼氏가 이것을 바라보다가 겁을 먹고 군사를 물러나게 했다. 한나라 말년에는 이 놀이를 아름다운 회합會合에 사용하기도 했다.

- 석전釋奠: 안동 풍속에는 해마다 정월 16일, 김해 풍속에는 4월 8일과 단오에 장정들이 모두 모여서 좌우로 편을 갈라 돌을 던져 승부를 짓고 비록 사람이 죽거나 상하더라도 후회하지 않았는데 이것을 석전이라 한다. 중묘제中廟朝 때 왜적을 칠 때 이들을 모집해 선봉을 삼았더니 적이 감히 앞으로 다가오지 못했다.

- 쌍륙雙六: 『비사裨史』에 이르기를 쌍륙을 아희雅戲라고 한다. 쌍륙은 서축西竺에서 시작하여 조씨의 위나라曹魏로 내려왔다가 양·진·수·당나라에 이르는 동안 대단히 유행했다. 쌍륙은 본래 서역에서 나와 중국으로 흘러들어 왔다.



지봉유설 | 서울대학교 규장각

- 연놀이: 양무제가 대성에 있을 때 어린애가 꾀를 내어 종이로 연을 만들어 조서를 매달아 바람에 날려 보내어 외국의 구원을 받았다고 한다. 또한 우리나라에도 상원上元이면 종이연놀이를 하는데, 당나라 노덕연路德延의 〈해아시孩兒詩〉에 '실을 더해서 종이연을 날린다添絲放紙鳶'라는 표현을 보니 그 유래가 역시 오래다.

- 가면극假面劇: 북제의 난릉왕 장공은 담력이 있으면서도 모양이 여자와 같아서 적에게 위엄을 보이지 못했다. 이에 나무를 새겨 가면을 만들어 쓰고 싸움에 나갔다. 이것을 놀이로 만들어 대면大面 또는 귀검鬼臉이라 했다. 지금 중국이나 우리나라 배우들은 이것을 장난감으로 쓴다. 그러나 왜인은 싸울 때마다 선봉이 되면 이것을 쓰고 적을 겁내게 한다. 똑같은 쓰임이라도 격이 다르다는 의미이다.

- 타구打毬: 옛날의 축국蹴鞠이니 황제黃帝가 만든 것이다. 군사의 형세로 무사를 훈련하여 소지 있는 것을 알게 된다. 우리나라에서도 평상시에 무과武科는 역시 이 기술로서 시험을 보여 사람을 뽑았는데 임진왜란 이후로 거의 폐쇄하였다.

- 윷놀이: 정초에 남녀들이 모여서 뻐나 나무를 잘라서 네 토막을 만들고 이것을 던져서 승부를 가리는 놀이를 하는데 이것을 척희擲戱라 한다. 『훈몽자회訓蒙字會』에 보면 척은 곧 저포樗蒲다.

- 편전片箭: 쏘면 멀리 가는데 반드시 맞는다. 때문에 옛사람들은 이것을 두려워하여 이름을 고려전高麗箭이라 불렀다. 왜적이 말하기를 "중국의 창 쓰는 법과 조선의 편전과 일본의 조총은 천하의 제일이다."라고 했다.

특징 및 의의 『지봉유설』은 인간이 갖추어야 할 인문적인 교양과 생활사 및 자연에 관한 것 등 거의 모든 내용이 망라되어 있다. 특히 각 항목에 대해서 중국과 우리나라의 역대 사례를 중심으로 설명했고, 그들의 방식과 인용 자료를 최대한 활용하여 고증하는 방식을 취하고 있어 조선 후기에 대두된 실사구시 학문의 표본이 되었다. 이러한 고증적이고 실용적인 학문의 태도는 당시 공리공론을 일삼던 학계에 획기적인 새 바람을 일으켰으며, 새로운 세계와 새로운 지식의 소개, 그리고 이로 인한 새로운 문화에의 자극은 당시 지식층들의 자각심을 일깨워 주었다.

참고문헌 芝峯類說, 조선후기의 연희(윤광봉, 박이정, 1998).

필자 윤광봉(尹光鳳)

진놀이

정의 서로 진陳을 정해 상대편을 잡아 오거나 진을 빼앗는 놀이.

내용 가을부터 겨울 사이에 주로 남자아이들이 즐겨하는 놀이로 너른 장소에서 전봇대나 큰 나무를 진으로 정한 다음 편을 나눠 쫓고 쫓기기를 반복한다. 지방에 따라서 '진빼앗기', '진놀이', '진똘이', '찜돌이', '찜찍기', '진잡이(기)'라고도 하는데 진놀이가 가장 많이 쓰인다.

이 놀이는 옛날에 군사 훈련을 위해 고안된 것인데 후에 아이들이 하면서 놀이로 굳어졌다. 그래서 놀이 이름도 군사용어인 진陣(진칠 진)이 그대로 남아 있다. 『견첩록見睫錄』에는 중종(재위 1506~1544)때 어떤 사람들이 제자들을 데리고 음모를 꾸민다고 하여 왕명으로 아이들을 체포하였는데 조사하였더니 남산에서 진을 정하고 편을 갈라 진놀이 한 것 밖에는 없어 무혐의 처리되었다는 내용이 소개되어 있다. 위의 기록에 따르면 최소한 조선 중기에 널리 행해졌고, 시작은 그보다 훨씬 위로 소급되어야 할 것이다. 근세 자료인 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에 따르면 전국 각 지방에서 이 놀이가 조사되고 있음을 볼 때 일제강점기까지 성행하던 놀이로 여겨진다.

놀이하는 사람 모두를 두 편으로 나누고 각 편에서는 철봉이나 농구대 또는 눈에 띄는 기둥(나무나 전신주 등)을 진으로 정한다. 진과 상대편 진과의 거리는 놀이하는 사람의 수와 관계있다. 만약 사람이 열 명을 넘을 정도로 많다면 약 20~30*m*가 적당하고, 적다면 10~20*m* 정도가 적당하다. 진이 정해지면 놀이가 시작된다. 중심 규칙은 진으로부터 늦게 나온 사람이 먼저 나온 사람을 잡을 수 있다는 것이다. 여기에서 잡는다는 것은 상대의 몸 아무 곳이나 치는 것을 말한다. 먼저 나온 상대방 사람을 잡아 자기 편 진에다 가두어 놓는 것을 포로 만들기라 한다. 포로가 되어도 같은 편 사람을 손으로 쳐 주면 그 사람은 살아나 다시 자기 진지로 돌아올 수 있다. 단 상대방 보다 먼저 나왔어도 포로를 잡아가는 동안이나 자기편을 구해 낼 경우 쳐도 잡히지 않고 보호받는다. 즉 먼저 나온 A를 ㉠이 잡아 자기 진지로 데리고 가는데 상대방에서 B가 나와 ㉠을 쳐도 B는 ㉠를 잡아갈 수 없다. 또한 잡혀 있는 A를 같은 편 B가 구출해 가는데 늦게 나온 상대편 ㉡이 쳐도 잡히지 않는다. 이런 규칙을 '보호'라고 한다. 상대편 사람을 모두 포로로 만들거나 상대방이 한눈을 팔 때 상대방 진지를 손이나 발로 짚으면 이기게 된다.

이 놀이에서 여러 명이 진으로부터 나왔다고 해도 상대편에서 한 명이라도 늦게 나오면 모두 채이게 되므로 시간 간격을 두고 차례로 나와야 유리하다. 때문에 각 편에서는 대장을 두어 대장이 지시를 하거나 다양한 전술을 구사하기도 한다. 마지막에 상대편 포로가 많으면 수적으로 열세인 상대편의 진을 치러 나간다. 여럿이 진을 향해 공격하고 수비하는 사람은 진을 잡고 방어하지만 대부분 진을 점령당해 지게 된다.

충남 서산 지방에서는 겨울철에 얼음판에 진을 그려 놓고 위와 같은 방법으로 썰매를 타고 하기도 한다.

특징 및 의의 진놀이를 잘 하려면 전술이 필요하다. 우리 편이 나가서 쫓기고 있다면 빨리 다른 사람이 나가서 구해 주어야 하고, 잡힌 사람을 구출하기 위해 특공대도 조직해야 하는 등을 다양한 전술이 구사된다. 작전을 짜서 움직이려면 역할 분담이 잘 이루어져야 하기 때문에 보통 각 편에서는 대장을 뽑아 대장의 지시에 따라 상대를 공격하고 자기 진을 지키게 된다. 놀이를 하다 보면 서로 빨리 나왔다고 다투는 일이 생기는데, 이 때도 각 편의 대장이 중재하여 놀이가 원만하게 진행되기도 한다. 후에 이 부분을 개선한 놀이로 '나이먹기'라는 놀이가 생긴다. 작전, 전술 등의 전략적인 면모가 필요한 놀이란 점이 기존의 자생적인 놀이와 다른 특징이다.

참고문헌 우리나라 민속놀이(심우성, 동문선, 1996), 우리나라의 민속놀이(리재선, 한국문화사, 1995), 재미있는 민속놀이(한성겸, 금성청년출판사, 1994), 조선의 민속놀이(과학원 고고학 및 민속학연구소 민속학연구실, 푸른숲, 1988).

필자 이상호(李相昊)

진도 살냉이놀이

정의 1에서 10까지의 숫자가 새겨진 27닢의 엽전을 가지고 승패를 가르는 내기놀이.

내용 살냉이놀이는 유일하게 전라남도 진도에서 전승되는 놀이로 주로 여름철에 행해지던 남성놀이이다. '살냉이'라는 말의 어원은 정확한 기록이 없어 정의를 내리기 어렵지만, '살殺'과 '내기'가 합쳐져 살 + 내기→살냉이가 되고, 그 뜻은 '서로 잡고 잡히는 내기'라고 파악된다. 살냉이놀이는 1부터 10까지의 숫자가 새겨진 27닢의 엽전[常平通寶]을 가지고 판을 벌인 상태에서 노름을 하면서 노래를 즐기는 유희이다. 엽전 뒷면에는 1부터 10까지의 숫자가 새겨져 있는데 1부터 7까지 새긴 엽전은 각각 세 닢씩이고, 8~10을 새긴 엽전은 각각 두 닢씩이다. 살냉이놀이는 네 명이 한 조가 되어 놀이가 진행된다. 그 중 한 명은 꼬쟁이꾼이 되어 엽전 묶을 나누어 주고 세 명은 패장꾼이 된다. 이긴 사람은 다시 꼬쟁이꾼이 되고, 꼬쟁이꾼을 하던 사람이 패장꾼으로 들어간다. 패장꾼 세 명 중 이긴 사람이 꼬쟁이꾼이 된다.

먼저 세 사람이 목침을 가운데 놓고 둘러앉으면, '꼬쟁이(엽전을 나누어주는 사람)'가 1·2·3을 골라 엎어 놓고 각기 집도록 하여 순서를 정한다. 제일 낮은 숫자를 집은 사람부터 엽전 세 닢씩을 받은 다음, 엽전에 새겨진 숫자를 확인하고 놀이를 시작한다. 상대방에게는 없을 것으로 생각하는 숫자를 골라 목침 위에 내놓으며 숫자를 암시하는 노래를 부른다. 다른 두 명에게 선의 숫자와 같은 엽전이 없을 때는 자신의 엽전 한 닢

을 토시에 넣어야 한다. 그러나 선이 내놓은 숫자를 갖고 있는 사람이 있으면 그 사람이 선이 된다. 그러면 먼저 선과 다른 사람은 엽전 한 닢을 벌금으로 낸다. 이런 방법으로 한 판에 3회씩 모두 세 판을 논다. 판이 모두 끝나면 총점이 가장 많은 사람이 그날 장원이 된다. 술이나 돈을 걸고 내기를 하기도 한다. 먼저 선을 잡은 사람이 김서방이라고 하면 김서방은 자기가 갖고 있는 패 중에서 상대방이 갖고 있지 않을 것 같은 숫자를 골라 목침 위에 탁 쳐 내놓으면서 "나간다 나가신다. 일벽만경 넓은 바다. 임이 가는 뱃길일세." 하고 노래한다. 그러면 상대방 두 사람은 김서방이 1자가 새겨진 엽전을 내놓았음을 알게 된다. 이때 두 사람 중의 한 사람이라도 1자를 갖고 있을 경우, 이를 내놓으면 잡을 수가 있지만 그렇지 못할 때는 자기 패 중에서 쓸모가 없는 패를 골라 토시 속에 넣는다.

여기까지를 첫판의 '첫손'이라 한다. 다음에 '중손'이 시작되는데 김서방은 상대방이 잡지 못함을 알고 득의양양하게 다른 패를 목침 위에 탁 쳐 내놓으면서 "내일 장은 무엇을 내야 잘 한달거나, 펄펄 뛰어야 잘 한다지, 두비 탄탄 넓은 길, 임도 가고 나도 간다."라는 노래를 한다. 그러면 2자를 내놓았음을 알게 된다. 이때에도 두 사람이 잡지 못할 경우 '말손'이 시작된다. 김서방이 또 다시 "나간다. 났고나, 다음 장은 무엇을 내야 살릴거나. 오매불망 우리 임을 보고 싶어 못 살겠네." 하고 노래하면 5자를 내놓은 것이다. 이 패도 잡지 못하면 첫판은 5점으로 김서방이 이기게 된다. 이 같은 방법으로 세 판을 하여 총점이 많은 사람은 장원이 된다. 놀이 도중에 내놓은 숫자를 잡으면 잡은 사람이 선이 되기 때문에 잡고 잡히면서 놀이는 웃음 속에서 진행된다. 장원이 결정되면 진 사람들은 이긴 사람에게 약속한 술이나 담배를 태워 올린다.

이 놀이에 불리는 노래는 1자부터 10자까지 매 글자에 해당한 것으로 여러 가지가 있는데, 노래 첫머리는 숫자의 첫 음과 같다. 다음에 여러 종류의 이자二字 노래에서 첫머리는, "이성지합二姓之合에 백복지원百福之源", "이월이 둘이면 윤이월閏二月", "이군불사충신二君不事忠臣 열녀불경이부烈女不更二夫", "이군불사二君不事 제왕촉齊王蠋", "이천리二千里 외고 인심", "이월 꽃보다 붉은 단풍", "이팔청춘二八靑春 좋은 때다.", "두비탈탈 넓은 길, 님도 가고 나도 간다.", "이놈 이놈 내 아들놈", "두비 동천에 이한량, 과천 사공 이사공", "이등서 북을 치니 전주 기생이 빨림한다.", "두만강 건너서니 박자촌이다."

지역사례 강원도 태백 지역의 사스랭이놀이는 이 지역에서 이백여 년 전부터 전해 내려오던 엽전 노름이다. 사스랭이놀이는 1부터 10까지의 숫자가 새겨진 24닢의 엽전을 가지고 판을 벌인 상태에서 노름을 하면서 노래를 즐기는 유희다. 1~4까지는 3닢씩 5~10까지는 2닢씩 모두 24닢인데 이 엽전을 개다리소반에 내리치거나 던지면서 불림소리를 한다. 각 숫자를 내던질 때 숫자에 맞추어 불림소리를 내기 때문에 〈사스랭이노래〉는 숫자가 첫 번째로 연상되고 있다.

살냉이와 사스랭이의 비교

구분	살냉이(놀이)	사스랭이(놀이)
지역	전라남도 진도 지역	강원도 태백 지역
놀이형태	상평통보를 내놓으며 숫자 노래 부르기	엽전을 내놓으며 숫자 불림소리하기
놀이기구	27닢 엽전, 목침, 토시	24닢 엽전, 개다리소반
놀이 방식	숫자를 이용한 겨루기 (세 판을 벌려 첫손, 중손, 말손의 총점으로 장원 결정)	숫자를 이용한 겨루기 (던진 숫자의 엽전 잡기로 잡지 못하면 '독수'임)
놀이인원	4명(1명은 꼬쟁이)	5명(1명은 꼬지꾼)
놀이성격	오락적, 경합적	오락적, 경합적
노래	일벽만경 넓은 바다 … 두비탄탄 넓은 길 …	일수투전 장난꾼 … 이화도화 만발해 …
가창방식	돌림노래(숫자뒤풀이 형식)	돌림노래(숫자뒤풀이 형식)
노래성격	즉흥적, 해학적	즉흥적, 해학적
향유층	농업 종사자 남성	광산업 종사자 남성
관련유희요	〈투전타령〉, 〈화투타령〉 등 잡가	〈곱새치기 노래〉등 투전가요

사스랭이놀이는 다섯 명이 한 조가 되어 놀이가 진행되며, 그 중 한 명은 꼬지꾼이 되어 엽전 몫을 나누어 주고 네명은 패장꾼이 된다. 1자가 새겨진 엽전을 던지게 되면 1자 불림소리의 '일수 투전 장난꾼 … '을 부르게 되며, 6자가 새겨진 엽전을 던지게 되면 6자 불림소리의 '유월 유두는 해마다 … '라고 불림소리를 한다. 대체로 불림소리의 숫자마다 20~30가지의 각편 사설이 있다. 사설의 내용에는 외설적인 농담, 어려운 생활상, 사랑, 그리움, 현실 풍자 등 다양하게 담겨 있다. 4자 불림인 "사득이 어머니는 떡장사, 예쁜 떡은 절편떡, 나오고 나온다."는 현실 생활상의 표현이고 2자 불림인 "쌍금테는 두껍다, 군수테는 쌍금테"는 현실 비꼬기에 해당되며, "이 탄에 돈이 제일 낫다."는 큰 판을 먹었을 때의 반가움을 나타낸 사설이다.

상대가 2자가 새겨진 엽전을 내놓았을 때 자신에게 있는 2자 엽전으로 상대를 잡고, 자신에게 있는 다른 숫자의 엽전을 개다리소반 위에 내려놓는다. 다른 상대가 이 숫자 엽전을 잡지 못하면 다른 엽전을 또 소반 위에 내려놓아 상대한다. 상대가 이때도 숫자를 잡지 못하면 '독수'라 부른다. '독수'는 모두를 이겼으므로 한 판에 내 걸었던 것을 모두 차지하게 된다. 그것이 돈이든 음식내기이든 그때 내기를 건 조건에서 진 편이 내놓게 된다. 마을 향유층들이 추렴을 할 때도 사스랭이놀이를 벌였다.

> 일수투전 장난꾼/ 일자무식 전무식/ 일날나리 옥통소 이화도화 만발해/ 이칸도리 장도리/ 이행금에 춤추고 이팔청춘 늙는다
> 삼신산에 불로초/ 삼월이 둘이면 윤삼월/ 삼천갑자 동박삭 사월산풍 대맥화/ 사촌간에 어울려/ 말많은건 사날장이 오래가고 연락을/ 오막살이 길가집/ 오동추야 달빛밝고 유월유두는 해마다/ 율도로갈까 베로가/ 육육봉은 토란봉 칠월대구 통대구/ 일곱형제는 칠형제/ 칠년대한 왕가물 여덟형제는 팔형제/ 팔도강산 유람가/ 팔팔이 곰배팔 구질구질 오는비/ 구월국화 굳었네/ 구진진색 양귀비 장구치고 북치고/ 장삼입고 절로가/ 장대 끝에 돈달고/ 장땡이 들은 날 보소
> – 현지 조사 자료, 강원도 태백 동점동

이 각편은 숫자를 연상하면서 엽전 숫자에 맞춰 노래를 한다. 이는 즉흥적으로 부르는 경우가 많기 때문에 내용 또한 다양하다. 각편은 1은 1자 불림소리, 2는 2자 불림소리이다. 향유층은 주로 광부로서 일했던 소리꾼들이었으며, 광산업 풍속과 관련된 노래라는 점에 주목된다. 실제로 〈사스랭이노래〉는 상갓집에서 밤샘을 하거나 의병들이 번을 설 때 잠을 쫓기 위해 불렀다.

앞의 표에서 보듯이 '살냉이'와 '사스랭이'는 차이점보다 공통점이 더 많다. 엽전을 이용한 불림소리를 구연한다는 점에서 그렇고, 부르는 노래의 형식이나 내용 또한 유사하다. 이는 경합유희가 일상 또는 비일상 놀이 현장에서 널리 반복 전승되었다는 사실을 말해준다. 〈살냉이노래〉가 〈각설이타령〉과 유사하지만 〈각설이타령〉 자체는 아니고, 〈사스랭이노래〉도 〈장타령〉과 유사하지만 〈장타령〉 자체는 아니다. 사설이 둘 다 해학적이면서 부분적으로 수요數謠의 교육적인 요소도 지니고 있다. 익살이 보태지면서 〈문자타령〉까지 활용하기 때문에 놀이 현장에 있는 향유층 누구나 박장대소를 하며 즐기는 유희이다. 흥취가 고조되면 망나니 동작을 하면서 난장판의 여흥을 보여 준다는 점에서도 같다. 물론 살냉이놀이의 방식은 사스랭이놀이의 그것과 부분적으로 다르지만 숫자에 따른 노래 부르기는 거의 일치하고 있다. 실제로 살냉이 사설의 작시 원리도 두 놀이가 유사하기 때문에 즉흥적인 대체 원리가 주로 활용된다.

특징 및 의의 근본적인 노래 발생은 숫자를 전제로 한 이어부르기이다. 곧 사설의 작시 특징은 숫자 연상에 있어서 숫자풀이 형식인데 숫자의 두운을 살려 해학적으로 사설을 엮어 가는 것으로 엽전에 새겨진 숫자의 앞자만 연상되면 끊임없이 노래가 불려진다. 사설의 내용이 즉흥적인 연행이기 때문에 노래꾼의 의도나 구연 상황을 배제하면 의미를 정확히 파악하기 힘들고 지나치게 문장 성어가 남발되어 문학성이 여느 민요보다 더 떨어지는 단점이 있지만 〈살냉이노래〉의 노래꾼은 기존의 자료를 구성하는 사람이면서 동시에 불림소리의 구연자, 지어내는 사람 및 놀이의 주체자이다. 놀이를 하는 향유층은 누구나 이런 역할로 민요를 부른다는 점에서 이들 노래의 구연은 경합유희요로서 의의가 있다.

참고문헌 유희요 연구(한국민요학회, 민속원, 2006), 한국 구연민요(임석재, 집문당, 1997),한국의 유희민요(이창식, 집문당, 1999).

필자 이창식(李昌植)

쫄기접시놀이

정의 납작한 돌을 수면에 던져 그 튀는 수에 따라 승부를 겨루는 놀이.

내용 마을 근처의 연못이나 냇가, 강변, 해변 등 물가에서 납작한 돌을 수면에 비스듬히 던져서 여러 번 튀기게 하는 놀이로 전국적으로 널리 하던 놀이이다. 지방에 따라 놀이 이름이 다른데 전남에서는 '쫄기접시', 다른 지역에서는 '돌팔매놀이·물수제비뜨기·물방울만들기' 등으로 부르는데 놀이 방법은 모두 같다.

석기시대의 경우 돌은 삶을 가능케 하는 중요한 도구였다. 동물을 잡거나 열매를 따거나 적을 물리치기 위하여 돌팔매질을 했다. 그러다가 점차 도구가 발전하면서 이전에 중요한 기술이었던 돌팔매질은 자연스레 놀이가 되었다. 집단놀이로는 석전(편쌈)이 되었고 개별적으로는 쫄기접시나 비석치기 등이 된 것이다. 따라서 이 놀이의 시작은 석기시대로 추정할 수 있다. 기록에 의하면 『죽암외집』에 처음으로 '兒童飛瓦石之戱 如今之打瓦也'라 하여 돌과 비석을 날리며 노는 아이들의 놀이가 소개되고 있다. 이 놀이는 일본에 전래되어 아직도 이어지고 있는데, 깨어진 기와나 납작한 작은 돌을 수중에 던져 그 기와나 돌이 수면을 꿰매듯이 날게 하는 놀이라 하여 '타와打瓦'라 부른다. 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』의 경기도 안성 편을 보면 이 놀이를 '수도희水跳戱'라고 부른다고 기록되고 있는데, 그 놀이 방법은 아래와 같다.

> 수면에 돌을 던져 그 작은 돌이 담방담방 튀어 오르는 횟수가 많은 사람이 이기게 된다.

근래에 기록된 『광주의 민속놀이』에는 "던질 돌은 가급적이면 납작하고 표면이 매끄러워야 하고 던질 때도 허리를 굽힌 상태에서 팔이 수면과 작은 각을 이루도록 해야 훨씬 유리하다."라 하여 놀이 도구와 기술까지 언급하고 있다. 이 놀이에서는 무엇보다 어떤 돌을 고르느냐가 중요하다. 너무 뭉툭하지 않은 납작한 모양의 돌, 표면이 매끈매끈하고 무겁지 않은 돌이 가장 적당한데 기왓장이 제일 좋다. 처음에는 이런 돌이 주위에 많아 쉽게 고를 수 있는데 몇 번 던지고 나면 동이 나서 점차 멀리 떨어진 곳에서 돌을 구해 와야 한다. 던질 돌을 준비했으면 다음에 중요한 것은 던지기인데 여기에서는 돌이 처음 물에 닿을 때 돌과 물 표면 사이의 각도가 중요하다. 각이 클수록 물에 꽂혀 버리기에 허리를 되도록 많이 구부려 각을 적게 주어야 한다. 겨루는 방법은 크게 두 가지인데 물 위를 튀는 횟수를 세어 많이 튄 사람이 이기는 경우와 물 위를 튀면서 가장 멀리 날아가는 쪽이 이기는 경우이다. 보통 전자의 겨루기 방법을 많이 한다.

특징 및 의의 우리나라뿐 아니라 다른 나라에서도 흔히 하는 놀이이다. 놀이 도구를 자연에서 흔히 구할 수 있고 누구나 던지고 싶은 욕구가 있기에 자연 발생적으로 생긴 놀이기 때문이다. 숨고 찾는 숨바꼭질이나 쫓고 쫓기는 술래잡기가 전 세계 어느 곳에서나 놀아지는 것과 같은 맥락이다. 원시적인 놀이 형태가 변하지 않고 거의 그대로 이어진 몇 안 되는 놀이이다.

참고문헌 광주의 민속놀이(광주민속박물관, 1994), 전래놀이 101가지(이상호, 사계절, 1999), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992).

필자 이상호(李相昊)

참새 잡이놀이

정의 겨울철에 젊은이들이 심심풀이로 혹은 새고기 별미를 맛보기 위해 참새를 잡는 놀이.

내용 겨울이면 농촌의 초가집에 참새가 깃을 틀고 겨울을 난다. 참새는 폭삭한 초가집의 지붕 밑을 좋아하기 때문에 여기에 구멍을 내고 깊숙이 들어가 지낸다. 간혹 기와집의 기왓장 밑에도 마른 풀이나 지푸라기를 물어다가 깃을 털지만 단연 초가에 많이 기생한다. 참새의 이러한 습성을 잘 아는 젊은이들은 겨울철 놀이로 참새를 잡게 된다. 참새고기는 고소하고 맛이 있어 겨울철 별미로 훌륭한 대접을 받았기 때문에 남녀노소를 불구하고 선호하는 인기 먹거리였다. 예로부터 노약자나 연약한 어린아이에게 몸보신용으로도 참새고기를 먹였던 것이다. 『동국세시기東國歲時記』에 보면 마마(천연두)를 앓고 있는 어린아이에게 참새고기를 구해다 먹이면 마마를 깨끗이 한다고 했다. 또 민간에서는 어린아이에게 참새고기를 먹이면 병에 걸리지 않고, 기침을 낫게 하고, 목이 쉬거나 침을 흘리는 것을 방지할 수 있다고 했다.



참새 잡이 | 이억영 | 국립민속박물관

참새를 잡는 데는 여러 가지 방법이 있다. 초가집 지붕 밑의 새집에서 잡기, 그물을 쳐서 잡기, 소쿠리로 덫을 놓아 잡기, 고무새총으로 잡기, 공기총으로 잡기 등이 그것이다. 겨울철의 밤중에 젊은이들이 사다리를 들고 다니면서 초가의 처마 끝에 걸치고 지붕 끝의 구멍에 손을 넣어 잠든 참새를 잡아내는 것이다. 옛날에는 횃불이나 초롱불로 비추었지만, 건전지가 생기고 나서 전등을 비추면 참새가 꼼짝을 못하고 가만히 있다고 하는데, 이때 잡아내는 것이다. 때로는 놀란 참새가 잠에서 깨어 탈출하는 수가 있는데, 이를 막기 위해 미리 대나무로 된 용수나 채를 가져다가 지붕 끝에 대고 참새집을 들쑤시기도 했다. 그물로 쳐서 잡기는 주로 대나무 밭 근방에다 그물을 쳐 놓고 저녁때 이쪽으로 날아드는 참새들을 잡는 것이다. 이렇게 하면 한꺼번에 많은 양을 잡을 수가 있다. 소쿠리 덫으로 잡기는 소쿠리를 비스듬히 세우고 나무 막대기를 걸쳐서 거기다가 줄을 묶어 길게 연결시킨다. 소쿠리 아래에는 쌀알을 뿌려 놓았다가 참새가 들면 잡아당긴다. 고무 새총으로 잡기는 Y자형 나뭇가지에다가 고무줄을 묶어 새총을 만든 것인데 작은 돌멩이를 끼워서 쏘아 잡는다. 공기총이 발명되고 나서는 납알을 넣어서 쏘아 잡는데, 명중률이 높아 백발백중으로 참새를 떨어뜨린다.

특징 및 의의 즐길 만한 놀이가 많지 않던 전통사회에서 겨울철 농한기에는 더더욱 할 만한 놀이가 없었다. 이런 때에 참새 잡이는 젊은이들에게는 훌륭한 겨울철 놀이이자 별미를 맛볼 수 있는 기회이기 때문에 일석이조의 흥미가 당기는 놀이가 되었다. 참새고기가 맛이 있다는 풍자로 '참새고기 한 점이면 쇠고기 열 점보다 낫다.'라는 말이 있으며, 참새가 소등에 올라가서 '네 고기 열 점과 내 고기 한 점을 바꾸지 않는다.'라는 말을 한다는 것이다. 또 잡은 고기를 노약자들에게 드리면 노인을 위하는 일이기도 하고, 앓고 있는 어린아이에게 주어 병을 낫게 하면 선행을 하는 것이어서 좋은 일이었다. 그것은 또 아이 부모의 마음을 위로하는 일이기도 했다. 겨울철 참새 잡이는 고기가 귀하던 시절에 마을 사람들에게 고기 맛을 보게 하고, 단백질을 공급하는 기회가 되어 돈 안 들이는 놀이로 우리나라 어디서나 흔히 행했던 놀이였다.

참고문헌 東國歲時記, 경상남도세시풍속(국립문화재연구소, 2002), 한국세시풍속사전-겨울(국립민속박물관, 2006), 한국의 세시풍속(장주근, 형설출판사, 1984).

필자 배도식(裵桃植)

천렵 川獵

정의 여름철에 주로 남자들이 냇물에서 고기를 잡으며 즐기는 민속놀이.

내용 천렵은 봄이나 가을에도 즐기지만 복날과 같은 무더운 여름날에 주로 이루어진다. 물놀이의 성격을 지녀 여름철 피서법의 하나이기도 했다.

남자들의 물놀이 피서법으로 탁족濯足이 있다. 탁족은 흐르는 강물이나 계곡물 속에 발을 담그고 더위를 피하는 것인데, 선비들은 이때 글을 지으며 풍류를 즐기고 천렵을 하며 더위를 식히기도 했다. 탁족과 관련하여 탁족회濯足會라는 것이 있다. 탁족회란 선비들이 탁족하며 글을 짓고 담소하며 더위를 식히는 일종의 수양을 겸하는 모임이다.

천렵을 할 때에는 물에 들어가야 하므로 탁족도 자연스럽게 이루어질 것이다.

『동국세시기東國歲時記』 6월조에는 탁족놀이에 대한 기록이 있다.

서울 서대문 밖 천연동에 있는 천연정天然亭의 연꽃과 삼청동의 탕춘대蕩春臺와 정릉의 수석水石에는 술과 문학을 즐기는 자들이 많이 모여들어 옛날 중국 하삭河朔 지방에서 했다는 식으로 술을 마시며 피서를 한다. 서울 풍속에는 남산과 북악 골짜기에 흐르는 물에 탁족하는 놀이가 있다.

이처럼 물가에서 몸을 식히며 즐기던 때에 천렵을 했을 가능성은 충분히 있다. 1950년대까지만 해도 서울의 정릉계곡에서 물고기를 잡으며 더위를 식히는 피서객을 쉽게 볼 수 있었다. 물론 이러한 피서법은 서울뿐 아니라 전국에서 행해졌을 것이다. 오늘날 여름 휴가철이면 피서객이 으레 물가나 바닷가를 찾아가 더위를 식히며 여름 시절식을 즐기는 것도 천렵과 전혀 무관하지는 않으리라 본다.

계곡이나 물가에서 천렵으로 얻은 물고기를 그 자리에서 끓여서 술과 함께 먹으며 지인끼리 모임을 갖는 것은 전통사회에서 더위를 피하고자 하는 세시풍속의 하나였다. 이를테면 뜻이 맞는 사람끼리 삼복 중에 냇물이나 강가에서 헤엄도 치고 그물을 쳐 고기도 잡고, 그 잡은 고기를 솥에 넣고 매운탕을 끓여 먹으며 하루를 즐기는 것이다.

정학유丁學游의 〈농가월령가農家月令歌〉 4월령四月令에 천렵을 운치 있게 노래한 내용이 있다.

> 파일날 현등함은 산촌에 불긴하니, 느티떡 콩진이는 제때의 별미로다. 앞 내에 물이 주니 천렵을 하여보세. 해길고 잔풍殘風하니 오늘 놀이 잘 되겠다. 벽계수碧溪水 백사장을 굽이굽이 찾아가니 수단화水丹花 늦은 꽃은 봄빛이 남았구나. 촉고數罟를 둘러치고 은린옥척銀鱗玉尺 후려내어 반석磐石에 노구 걸고 솟구쳐 끓여내니 팔진미八珍味 오후청五侯鯖을 이 맛과 바꿀소냐.

천렵을 하여 그 자리에서 물고기로 음식을 만들어 먹는 맛은 곧 천렵의 운치라는 것을 실감하게 하는 내용이 담겨 있다.

최명길崔鳴吉의 『지천선생집遲川先生集』 권1에도 천렵을 주제로 한 시詩가 있다.

> 그물이 맑은 못에서 나오니 저물 무렵 물가에서 나오는 웃음소리 날릴 때 큰 구멍 뚫고 올라오니 바야흐로 버들가지가 푸르른 계절이다. 눈 떨어지듯 연기 날릴 때 작은 소반 밀어두고 빙빙 바람소리 날 듯 모여 앉아 잡은 고기 먹는다.

이 시詩 역시 짙푸른 여름날 천렵으로 잡은 물고기를 먹는 즐거움을 담고 있다.

특징 및 의의 천렵은 더위를 피하거나 여가를 즐기기 위해서 뜻이 맞는 사람끼리 냇가에서 고기를 잡으며 하루를 즐기는 놀이이다. 무더운 여름 특히 초복과 중복과 같은 복날을 전후하여 천렵을 많이 했다. 초복과 중복은 대체로 음력 6월에 드는 것이 보편적이어서 가장 무더울 때이다. 잡은 고기로 탕을 끓여 먹으며 땀을 많이 흘리는 여름철 보양을 하면서 더위를 식히고자 하는 천렵은 물을 중심으로 놀기 때문에 물놀이의 하나라 할 수 있다. 또한 뜨거운 물고기탕을 먹으며 피서를 한다는 점에서 이열치열以熱治熱이 겸해지는 피서법이기도 하다.

천렵은 역사의 이른 시기 사냥과 고기잡이를 하던 습속이 후대에 오면서 여가를 즐기는 풍속으로 변모된 것이라 할 수 있다. 무더운 날씨에 농사일을 하던 고달픔을 잊고 마음껏 하루를 즐기는 천렵은 물맞이, 탁족, 모래 뜸질 같은 풍속과 함께 여름철에 더위를 피하기 위한 것이다.

또한 천렵은 오늘날 민물과 바다에서 많은 사람이 즐기는 낚시의 원류로 볼 수 있다. 오늘날의 낚시는 생업 또는 취미로 하는 것이 보편적이며 그 규모도 큰 강, 바다에 이르기까지 범위도 확장되었다. 그러나 오늘날에도 여름 낚시는 전통 사회에서의 천렵처럼 여전히 피서법이 되고 있다.



천렵 | 이서지 | 국립민속박물관

참고문헌 東國歲時記, 한국고전문학전집3-가사(고려대학교 민족문화연구소, 성음사, 1973), 한국세시풍속사전-여름(국립민속박물관, 2005), 한국세시풍속자료집성-조선전기문집(국립민속박물관, 2004), 한국의 세시풍속(장주근. 형설출판사, 1984).

필자 김명자(金明子)

청양 범놀이

정의 충청남도 청양의 도림리 마제마을에서 정월대보름에 막대, 맷방석, 짚으로 범의 형상을 만들어 뒤집어쓰고 각 가정을 돌며, 잡귀를 쫓는 세시놀이.

내용 이 놀이의 유래는 정확히 알 수 없지만 연행자들은 매우 오래 전부터 전해왔다고 말한다. 이 놀이는 도림리 마제 마을에서 전해 왔기 때문에 '마제범놀이'라고도 한다.

도림리 마제마을에서는 해마다 정월대보름이 되기 3~4일 전쯤 이 놀이를 시작하여 정월 14일 밤까지 지속된다. 각 가정에서는 범이 자기 집을 방문해 주기를 기다린다. 다만 정월대보름은 조용히 보내는 날로 여겼기 때문에 이날은 범놀이를 하지 않았다.

한편 『내고장 청양』 조사 자료에는 산신령의 사자인 호랑이를 마을에 보내어 집집마다 방문케 해서 마을에 재난이 없어지고 풍년이 들도록 하는 놀이로 기록되어 있다.

호랑이(범)를 만드는 방법은, 우선 한 발 정도 되는 긴 지게 작대기 두 개를 묶어서 두 개의 발을 만든다. 그리고 두 명의 남자가 작대기를 다리 사이에 끼고 허리를 구부린다. 이때 호랑이 속에 들어가는 사람으로 힘이 좋은 장정을 고르는데, 그 이유는 2~3일간 허리를 구부리고 온 동네를 돌며 많은 힘을 쓸기 때문이다. 구부린 장정의 등 위로 멍석이나 맷방석을 뒤집어씌우고, 그 위에 흰색과 검은색의 헝겊을 찢어 흑백무늬를 붙여서 호랑이 등 모양을 낸다. 그 다음에 묵은 짚과 헝겊을 뭉쳐서 호랑이의 얼굴 형태를 만들고 창호지를 뒤집어씌워 눈을 그려 넣는다. 여기서 호랑이 눈이나 무늬 등의 문양은 짚을 태운 재를 먹과 같이 갈아서 만든 물감을 사용한다. 짚과 헝겊으로 엉덩이 쪽에 꼬리도 만들어 끼우는데, 자유자재로 움직일 수 있게 한다. 완성된 호랑이는 실제 호랑이와 유사하여 무서운 모습이다.

행렬의 순서를 보면 호장이 가장 앞에 서고, 그 다음으로 범이 선다. 그 뒤로는 풍물을 치는 사람들이 뒤따르고, 마지막으로는 마을 사람들이 구경꾼으로 뒤따른다. 풍물을 치는 악기재비들은 깽맥이(쇠) 두 명, 북·장구·징 각각 한 명으로 구성한다.

범놀이를 관장하는 사람을 '호장'이라고 하는데 놀이를 이끄는 사람이라고 볼 수 있다. 호장이 "입을 벌려라."라고 호령하면 범은 그대로 지시에 따른다. 호장은 일행을 이끌고 주민들의 호응을 이끌어내야 하기 때문에 말주변이 뛰어난 사람으로 선정한다. 완성된 호랑이를 앞세우고 호장의 지시에 따라 풍물을 울리며 집집마다 방문한다. 범놀이패가 오면 집주인은 문을 활짝 열어놓고 환대한다. 대문 앞에서 호장이 "산신령 문안이오."하면 주인이 나와 영접한다. 호랑이가 머리를 흔들며 인사를 하면 주인은 머리를 숙여 답례한다. 도착한 범놀이패는 마당을 한 바퀴 돌고 제당 앞에서 고사를 지낸다. 마당에는 멍석을 깔고 상을 편 다음 쌀 한 말을 사발에 놓고 가운데 초 하나를 꽂는다. 그리고 정화수를 한 그릇 받아 놓는다. 상 위의 제물은 모두 범놀이를 주도하는 사람이 갖게 되며, 돈은 주고받는 일이 거의 없었다.

마당에서 고사를 지낸 다음에 풍물을 치며, 그 집의 뒤꼍으로 이동해서 장광제를 지낸다. 장광(장독대)에서 호랑이가 앞발을 들고 머리를 끄덕이면, 뒤따라온 풍물패가 장광을 빙빙 돌면서 악기를 친다. 호장은 "이 집의 운수대통을 빕니다."라고 하면서 장광제를 지낸다. 다음에 풍물을 치며 부엌에 들어가서 소도방(솥뚜껑)을 열어 놓고 조왕신을 위한 고사를 지낸다. 이렇게 놀다가 점심때쯤이 되면 밥을 얻어먹기 위하여 마을에서 부유한 집을 방문한다. 자연스럽게 마을 잔치 분위기가 조성되며, 이때 마을 사람들은 풍물에 따라 다 같이 어울려 흥겹게 춤을 추며 논다. 그리고 간단한 음식과 술을 그 자리에서 먹은 다음에 좋은 음식은 따로 담

아서 다음 집으로 옮긴다. 중간에 샘이 있으면 그 자리에서 샘제(우물제)를 지니며, 이때 샘물 속에 흑백의 줄을 잘라서 넣어 준다. 범제가 끝나면 마을 사람들이 한 장소에 모여 음식을 먹고 술을 마시면 한바탕 흥겹게 논다. 범은 앞발과 뒷발을 올렸다 내리기를 반복하면서 흥겹게 춤을 추고, 마을 사람들도 같이 춤을 추며 밤늦게까지 논다.

각 가구를 도는 순서는 마을의 서쪽에서부터 시작하여 동쪽으로 도는 것을 원칙으로 한다. 경우에 따라 마을의 위쪽부터 아래쪽으로 내려가기도 한다. 한편 범을 만든 집에서 가장 먼저 범놀이를 시작하는 것이 일반적이다. 놀이가 끝나면 범을 모두 해체한다. 지게 작대기는 주인이 도로 가져가고, 짚은 흔치 않았기 때문에 별도로 챙겼다. 범놀이를 할 때에는 집집마다 빠짐없이 방문하는데, 만약 빠지는 집이 있으면 그 집안에 액운이 따른다고 여겼다. 따라서 마을의 모든 집을 방문하기 때문에 이 놀이는 많은 시간이 소요되었다.

범놀이는 한 해라도 하지 않으면 큰일이 난다고 하여 해마다 지속되었다. 그러나 6·25전쟁을 전후로 하여 인구가 급격히 줄면서 점차 약화되다가 대략 1970년 초에 소멸되었다.

특징 및 의의 범놀이는 순수한 벽사진경의 놀이로서 호랑이는 산신령으로 등장하며, 마을을 보호하는 수호신의 성격을 지닌다. 놀이 방법은 함경도 북청을 중심으로 정월대보름에 행하는 사자놀이와 유사하며, 형태는 경기도 남부에서 팔월대보름에 행하는 거북놀이와도 유사점이 있다. 다만 놀이 방법은 전국적 분포를 보이는 정초의 지신밟기와 유사하게 진행된다.

참고문헌 내고장 청양(청양군, 1981), 범놀이(정형호, 청양의 민속연희, 청양문화원, 2002), 호랑이 설화와 연희(윤광봉, 비교민속학14, 비교민속학회, 1997).

필자 정형호(鄭亨鎬)

초중종놀이

정의 시조나 한시, 삼자시三字詩 등에서 특정한 부분을 말하면 그에 해당하는 내용 중 나머지를 외거나 바닥에 있는 해당 구절을 가져오는 놀이.

내용 글자를 알고 있어야 하기에 서당에서 공부하다가 쉴 짬을 이용해 많이 하던 놀이로 '초중장놀이'라고도 한다. 화가투와 비슷하나 화가투가 시조에 국한되었다면 이 놀이는 시조를 포함해서 음률이 있는 다양한 내용을 포함하고 있고 놀이 도구가 있을 때도 있지만 반드시 그래야 하는 것은 아니라는 점이 다르다. 『조선왕조실록朝鮮王朝實錄』과 『일성록日省錄』에 정조가 세자의 학습 정도를 묻는 내용이 있는데 신하에게 아래와 같이 말한다.

> 날마다 『당음唐音』을 외우고 있는데 어느 시詩의 어느 글자이든 한 번 보기만 하면 마치 세상에서 말하는 초중종初中終놀이처럼 전구全句를 암송하곤 한다. 이것을 가지고 보면 문자에 관한 일은 별로 힘쓰지 않아도 잘 할 것도 같다.

위의 내용을 보면 왕실을 비롯하여 양반가 자제들이 이 놀이를 많이 했던 것으로 보인다.

이덕무의 『사소절士小節』에도 이 놀이에 대한 기록이 있고, 조선시대 시인이며 문장가로 이름을 떨친 옥봉 백광훈은 11세에 초중종의 음률에 자작시를 지어 주위의 찬사를 받았다는 기록이 있다. 구한말의 놀이 기록인 『한국의 놀이』에는 'Tcho-tyoung-tjyang'이라고 영문으로 이 놀이를 소개하고 있다. 이 책에 따르면 한자 책을 펴 놓고 중국의 고전 송시의 첫 글자를 찾아 이를 많이 기록하는 사람이 이긴다고 하며, 따라서 당시唐詩를 많이 아는 사람이 유리하다고 한다.

이상의 기록으로 보아 초중종놀이는 조선시대에 글을 할 줄 아는 사람은 누구나 아는 보편적인 놀이로 추정된다. 이후 서원이나 서당에서 한시나 시조 등을 자작自作하기에 앞서 선대의 좋은 글귀를 외기 위해 많이 한 놀이다. 공부를 많이 한 이가 특정한 소절을 외면 이를 알고 있는 아이가 나머지를 외는 일 대 다수의 형태로 진행되기도 하고, 패를 나누어 각 편의 대장이 상대편에게 문제를 내는 방식으로도 진행된다.

특징 및 의의 이덕무의 『사소절』에 놀이에 대해 지극히 부정적인 내용이 있다.

> 어린이들은 거개가 글 읽기 싫어하고 어른이 시키는 일 하기는 창피스러워하면서, 모든 오락에 있어서는 권하지 않아도 잘하고 가르치지 않아도 열심히 한다. 장기〔象戲〕·바둑〔圍棋〕·쌍륙雙陸·골패骨牌·지패紙牌·윷놀이〔擲柶〕·의전意錢·종정도從政圖놀이·돌공던지기〔擲石毬〕·팔도행성八道行成 등을 모두 환히 알면, 부형과 벗들은 재주가 있다고 그를 칭찬하고 잘하지 못하면 모두 그를 조소하니 어찌 그리도 고질스러울까? 이런 놀이들은 정신을 소모하고 뜻을 어지럽히며 공부를 해치고 품행을 망치며 경쟁을 조장하고 사기邪氣를 기른다. 심지어 도박에 빠져 재산을 탕진하고 형벌까지도 받게 된다. 그러니 부형된 자는 엄금하여 오락 기구를 혹 숨겨 두는 일이 있으면 불태우거나 부숴 버리고 매 때려 주어야 한다.

이런 생각은 비단 이덕무뿐 아니라 당대 양반들의 보편적인 생각이었을 것이다. 그러나 아무리 양반이라도 아이인지라 공부만 할 수 없는 노릇이었다. 궁여지책으로 공부에 도움이 되는 놀이가 생겨났는데 벼슬에 대한 이해를 돕는 승경도놀이(종경도), 각 지역의 명승지를 알게 하는 남승도놀이, 지방의 위치며 특징을 익히는 고을모둠 등이 그것이다. 같은 맥락으로 이 놀이도 학습을 돕는 놀이의 하나로 볼 수 있다.

참고문헌 사소절(이덕무, 명문당, 1993), 한국의 놀이(Stewart Culin , 윤광봉 역, 열화당, 2003), 한국의 전통놀이(사단법인 삼동청소년회, 삼동윤리, 1997), 한국고전번역원(itkc.or.kr).

필자 이상호(李相昊)

축국
蹴鞠

정의 두 편으로 나누어 가죽으로 된 공을 발로 차서 일정한 높이의 구문을 통과한 점수로 승부를 겨루는 놀이.

내용 축국은 공을 발로 차서 일정한 크기의 구문을 통과시킨는 점에서 현존 축구와 유사성이 있다.

축국은 중국 은나라시대부터 있었으며, 전한시대 『사기史記』, 『한서漢書』에도 보인다. 당시는 편을 나누어 가죽으로 된 공을 단순히 발로 차는 방식이다. 당나라 시대에는 축구문을 이용한 축구蹴毬가 등장한다. 구문은 대나무를 일정한 높이로 세운 다음 그 위에 그물을 걸어 만든다. 그리고 좌우편으로 나누어 공을 발로 차서 그물 위에 올려 승부를 겨루는 방식이다.

우리나라의 축국은 중국에서 유입된 것으로 보이는데, 『구당서舊唐書』에 고구려인들이 축국에 능숙했다는 기록이 있는 것으로 보아 고구려에 널리 행해졌음을 알 수 있다. 고구려의 놀이문화는 격렬한 승부놀이가 많았는데, 이는 놀이와 무예 연마의 양면성을 지닌다.

신라 역시 김유신이 자기 집 앞에서 김춘추와 함께 축국을 했다는 점에서 신라 상층에서 널리 성행했음을 알 수 있다. 『삼국유사三國遺事』을 보면 김유신이 정월에 김춘추와 축국을 하는데, 이때 일부러 김춘추의 옷고름을 떨어뜨리게 해서 자신의 여동생인 문희와 인연을 맺게 한다. 이로 인해 문희는 나중에 김춘추와 혼인을 하여 왕후가 된다. 축국에서 공을 가지고 다투는 과정에서 김춘추가 넘어지고, 김유신이 발로 상대의 옷고름을 밟았다는 점에서 격렬한 신체 접촉이 있었음을 알 수 있다. 장소도 김유신의 집 앞이므로 이 놀이는 특별히 공간의 구애를 받지 않고, 어느 곳이든지 가능한 놀이였음을 알 수 있다. 시기로 보면 정월이란 점에서 겨울철 놀이로 성행한 것으로 보인다.

축국은 고려 말 이규보의 『동국이상국집東國李相國集』에 나타나는데, "공에 바람을 넣어 사람들이 모여 공을 차다가 바람이 빠져 사람들이 헤어지니 쭈그러진 빈 주머니가 남았다."라고 하여 단단한 공을 발로 차서 공중으로 띄우고 공을 따라 몰려다니는 사람들의 모습을 묘사하고 있다. 고구려와 신라의 축국이 고려에도 전승되었음을 알 수 있으나, 『고려사高麗史』에는 기록되지 않은 점에서 상층에서는 그리 성행하지 않았음을 알 수 있다.

조선시대에도 축국에 대한 기록은 많지 않다. 선조 때 조선에 원군으로 온 명나라 장수가 수시로 축국을 했다는 점에서 당시 명나라에 축국이 성행했음을 알 수 있다. 조선 후기 실학자 박제가·이덕무가 편찬한 종합 무예서 『무예도보통지武藝圖譜通志』를 보면 "축국은 공놀이로 예전에는 공을 털을 묶어 만들었으나 지

금은 가죽 태(소 오줌통)에 바람을 넣어찬다."라고 언급하고 있다.

19세기 중반 유만공이 지은 『세시풍요歲時風謠』에도 축국이 소개되어 있다. 이 책은 1년 세시를 200수에 걸쳐 월령체 한시로 지은 것이다. 스물아홉 번째 시에 보면 축국장이 대부분 시장 길가에 있으며, 점원 아이들이 공중으로 날아올라 두 다리를 빠르게 놀려 번갈아 공을 차는 원앙각鴛鴦脚의 모습을 그리고 있다. 축국의 공은 가죽 주머니로 만들며, 그 안에 겨를 넣거나 공기를 넣은 다음, 위에 꿩의 깃을 꽂아서 사용했다. 이 공을 가능하면 땅에 떨어뜨리지 않고 발로 차서 상대 구문에 넣는 방식이다. 땅에 굴리는 방식보다 주로 공중에서 공을 처리한다는 점에서 당나라 시기의 축국처럼 골대가 땅에서 일정 부분 위에 설치되어 있음을 알 수 있다. 곧, 가능하면 공중의 공을 유지한 채 현란한 발 기술을 이용해서 상대의 구문에 넣는 형태로 보인다.

특징 및 의의 축국은 현존 축구와 유사하지만, 발 기술을 이용해 땅 위 일정 공간 위쪽의 구문에 가죽공을 차 넣어 점수를 획득해 승부를 겨루는 전통적인 놀이 형태라는 점에서 약간 차이가 있다.

참고문헌 舊唐書, 東國李相國集, 東國歲時記, 武藝圖譜通志, 文獻備考, 三國遺事, 歲時風謠, 俗樂遊戲, 朝鮮王朝實錄, 조선상식(최남선, 조선상식문답, 1937), 고구려 놀이문화의 유형과 특징(정형호, 동아시아고대학11, 동아시아고대학회, 2005), 동아시아의 놀이(김광언, 민속원, 2004), 한국 축국, 격구고(나현성, 민족문화연구3, 고려대학교 민족문화연구소, 1969), 中國風俗辭典(叶大兵·烏丙安, 上海辭書出版社, 1990).

필자 정형호(鄭亨鎬)

춘천 차전놀이

정의 대보름에 외바퀴수레로 승부를 겨루었던 편싸움 형식의 대동놀이.

내용 춘천 차전놀이는 20세기 초에 전승이 중단되었으며, 1980년대 이후 재현 및 전승을 위한 노력이 이루어지고 있다.

『동국세시기東國歲時記』 상원조上元條에는 "춘천 풍속에 차전이 있다. 여러 마을이 편을 나누어 앞으로 내치도록 서로 싸워 그해의 일을 점친다. 쫓겨서 달아나는 쪽이 흉하다. 가평의 풍속 또한 그러하다春川俗有車戰 以獨輪車各里分隊 前驅相戰 以占年事 逐北者爲凶 加平俗亦然."라는 기록이 있다. 이 기록과 1980년대에 이루어진 조사 보고, 그리고 유사놀이인 안동 차전 및 남원의 용마희龍馬戲를 비교 자료로 삼아 춘천 차전의 옛 모습을 살펴보면 다음과 같다.

먼저 편 구성 방식을 보면 안동 차전은 동서로 편을 가르고 남원의 용마희는 남북으로 편을 가른다. 또 전승집단의 규모를 살펴보면 안동과 남원의 경우 읍치를 중심으로 벌어지는 '고을형'이었다. 이에 비해 춘천의 차전은 편을 가르는 기준이나 전승집단의 규모가 명확하게 제시되어 있지 않다. 『동국세시기』에는 "여러 마을이 편을 나눈다各里分隊."라는 구절이 있을 뿐이다. 이 구절만으로는 어떻게 편을 갈랐으며, 전승집단의 규모가 어떠했는지 알 수 없지만 김선풍과 김영기의 보고에 따르면, 춘천 차전은 춘천의 주산主山인 봉의산鳳儀山을 중심으로 하는 '앞두루' 지역과 '뒷두루' 지역의 대항전이었다. 또한 경우에 따라서는 소양강을 기준으로 편을 갈라서 읍치뿐만 아니라 고을의 다수 마을들이 함께 참여하는 대규모 차전이 벌어졌다. 이러한 양상은, 김선풍이 봉의산을 중심으로 벌어진 읍치의 차전을 두고 '관제 차전官制車戰'이라 보고한 데서 잘 나타난다. 읍치의 차전을 관제 차전이라고 부른 것은 읍치의 다른 세시 행사가 그러하듯 춘천 차전도 읍권邑權을 장악하고 있던 향리들의 관심과 후원 속에서 이루어질 수밖에 없었기 때문일 것이다. 따라서 춘천차전 역시 '고을형'에 속하는 대동놀이라고 할 수 있다.

다음으로 싸움의 방식에 관해 살펴보자. 안동의 차전과 남원의 용마희 등을 통해서 알 수 있는 것은 차전이 단순하게 놀이 기구의 격돌로만 이루어진 싸움이 아니라 놀이꾼들의 격돌을 포함하는 싸움이며, 승부의 마무리가 놀이 기구의 탈취와 파괴로 이루어진다는 점이다. 만약 놀이 기구의 격돌로만 이루어진 싸움이라면 춘천 차전에 많은 사람들이 참여하기는 어렵다. 아무리 놀이 기구를 크게 만든다고 하더라도 나무로 만든 기구의 성격상 참여 인원은 소수로 제한될 수밖에 없기 때문이다. 따라서 춘천 차전도 다수의 사람들이 참여할 수 있고, 본놀이와 유기적으로 결합된 앞놀이가 차전에 앞서 연행되었을 가능성이 있다.

이와 관련하여 주목되는 것은 김선풍의 보고이다. 김선풍에 의하면 차전을 하기 전에 횃불싸움을 먼저 하고 이어서 차전을 벌인 것으로 되어 있다. 춘천 차전이 횃불싸움과 유기적으로 결합되어 있었다는 것은 춘천 차전 역시 해가 지고 보름달이 솟아오른 뒤에 행해졌음을 말해 준다. 여기서 중요한 것은 횃불싸움이다. 횃불싸움은 워낙 격렬한 것이기 때문에 이 싸움의 결말을 보고 나서 차전을 벌였다고 보기는 어렵다. 그렇다고 해서 위의 보고가 그릇되었다는 것은 아니다. 어차피 야간의 편싸움에 조명이 필요하기 때문에 횃불을 준비했을 것이고, 수레가 격돌하기 전에 대치하는 과정에서 횃불을 든 이들이 상대편을 위협하면서 기세싸움을 벌였을 가능성이 있다. 따라서 횃불싸움 또는 횃불놀이는 일종의 앞놀이로 연행되었다고 볼 수 있을 것이다.

한편 승부의 결정 방식은 단순히 수레의 앞부분을 맞대고 밀어붙여서 일정 지점까지 밀리는 쪽이 지는 것이 아니었을 가능성이 높다. 상대방을 내친다는 것은 놀이 기구를 밀어붙인다는 의미가 아니라, 상대편을 밀어붙여서 승부를 결정하는 일반적인 편싸움처럼 놀이꾼들이 격렬한 싸움의 과정을 통해서 상대방을 물리친다는 의미를 갖고 있기 때문이다. 이렇게 보았을 때 춘천 차전 역시 안동 차전이나 남원 용마희처럼, 놀이 기구의 앞과 주변에 포진한 놀이꾼들의 몸싸움과 놀이 기구의 충돌이 병행되었을 것으로 보이며, 이 과정에서 어느 한 쪽이 밀리면 상대방 진영을 돌파하여 놀이 기구를 탈취하고 이것을 부수거나 훼손하는 것으로 승부를 마감하였을 것으로 보인다. "쫓기어 달아나는 쪽이 흉하다."라는 대목은 이러한 추정의 근거가 된다. 싸움의 과정에서 상대편의 밀어붙임 또는 내침이 신체적 위협을 수반하는 것이기 때문에 수레를 팽개치고 쫓겨 달아날 수밖에 없었던 것이다.

춘천 차전의 점세 방식을 보면, 승부의 결과에 따라서 풍흉을 점친다는 점에서 다른 지역의 차전과 마찬가지이지만 세부적인 면에서는 차이를 보여준다. 남원 용마희의 경우 특정 편의 승리를 풍농과 연결 짓는 점세 방식을 채택한 데 비해, 춘천 차전의 점세 방식은 "쫓기어 달아나는 쪽이 흉하다."라는 대목에서 드러나듯이 특정 편의 승리를 길吉함과 연결 짓는 것이 아니라 승부의 결과에 따라 이긴 편이 길하고 진 편이 흉하다는 가변적 점세 방식을 취하고 있기 때문이다.

주술종교적으로 보았을 때, 줄다리기처럼 편싸움의 양편이 남성과 여성을 상징하는 경우에는 대개 여성편의 승리를 풍요다산으로 연결 짓는 것이 일반적이다. 이와 같은 점세 방식에서는 그 싸움의 결과가 이긴 편과 진 편에 함께 적용된다. 이에 비해서 춘천 차전처럼 가변적인 점세 방식은 사정이 다르다. 이 방식에 의하면 싸움의 결과는 이긴 편과 진 편에게 각기 다르게 작용한다. 따라서 양편은 보다 치열하게 싸움에 임할 수밖에 없다. 격렬한 신체 접촉을 수반하는 팔매싸움과 횃불싸움 등이 가변적인 점세 방식을 채택한 것도 이와 무관하지 않은 것으로 보인다.

특징 및 의의 춘천 차전은 수레[車]를 이용하여 편싸움을 벌인다는 점에서 안동 차전 및 남원 용마희와 유사하면서도 다른 점을 갖고 있다. 먼저 연행 시기를 살펴보면 용마희가 섣달그믐에 행해지기도 했지만, 세 놀이는 기본적으로 대보름이라는 새해맞이 축제의 현장에서 벌어졌다. 다음으로 세 놀이는 고을을 기본적인 놀이 단위로 하여 지역별로 편을 구성하였다. 춘천 차전은 앞두루와 뒷두루 지역으로 편을 나누었고, 안동 차전은 동서로, 용마희는 남북으로 편을 나누었다. 마지막으로 싸움 방식의 경우, 안동 차전과 남원 용마희는 시간이 흐름에 따라 지상전에서 공중전으로 놀이 방식이 바뀌었지만, 춘천 차전은 끝내 지상전의 형태를 유지했다는 점에서 두 놀이와 다른 면모를 보여준다.

참고문헌 東國歲時記, 민속예술의 보존 전승(김영기, 민속지, 춘천시, 1989), 외바퀴 수레싸움 연구(김선풍, 한국민속학19, 한국민속학회, 1986), 용마놀이(최상수, 한국민속놀이의 연구, 성문각, 1985), 춘천차전에 관한 소고(한양명, 역사민속학12, 역사민속학회, 2001).

필자 한양명(韓陽明)

춘향이놀이

정의 정초나 정월대보름에 젊은 여성들이 모여 앉아

춘향이의 혼魂을 불러 노는 놀이.

내용 춘향이놀이는 미혼 여성들 또는 혼인한 지 얼마 되지 않은 기혼 여성들의 소규모 집단놀이로 전국적인 분포를 보이고 있다. 주로 정초나 정월대보름에 행해지나, 예외적인 경우도 일부 나타난다. 지역이나 마을에 따라 놀이의 이름이 조금씩 다르게 나타나기도 하지만, 일반적으로 '춘향이놀이'라는 명칭이 가장 많이 사용된다. 이 놀이를 할 때 사람들은 춘향의 이름과 함께 춘향이의 나이와 생일, 그리고 출신지에 대한 언급을 하면서 초월적인 존재인 춘향이의 혼이 내리기를 기원한다. 이 때문에 '춘향이놀이'라는 명칭이 생겨난 것으로 보인다.

이 놀이는 지역에 따라 총각들도 함께 어울리고 있는 사례도 보고되고 있지만, 대개의 경우 젊은 여성들을 중심으로 행해졌다. 보통 방 안에서 행해지며, 참여자들이 원형의 대열을 만들어 앉은 다음 춘향이의 넋을 부르는 방식으로 논다. 놀이를 하기 위해 모인 여성들 가운데 한 명을 술래로 지목하여 원형의 대열 가운데에 앉힌다. 대체로 신기神氣가 있는 사람을 술래로 지목하는데, 술래 없이 놀이를 시작하다가 반응이 나타나는 사람을 선정하기도 한다. 그렇지 않을 경우에는 가위바위보를 하거나 무작위로 술래를 선정하기도 한다.

술래가 된 사람은 무릎을 꿇고 앉아서 양손을 합장하고 춘향이 혼이 내리기를 기원한다. 술래 주위에 둘러앉은 여성들도 청혼請魂하는 주문을 외운다. 술래의 양손이 점차 벌어지게 되면, 춘향이의 영혼이 강림한 것으로 여겼다. 이때 앉아 있던 술래는 일어나 춤을 추고 노래를 한다. 지역에 따라 술래는 신대(긴 대나무, 방망이, 젓가락 등)와 같은 도구를 이용하기도 하며 반지, 비녀와 같은 장신구 또는 빈 시루 등을 이용하기도 한다. 술래 주위에 앉아 있는 여성들도 함께 춘향이 노래를 부르며 춤을 추고 논다. 이때 술래 주위에 앉아 있는 여성들은 술래에게 평소 궁금한 것이 있으면 질문하기도 한다. 그 내용은 대체로 혼인은 언제 하는지, 잃어버린 물건이 어디 있는지 등에 관한 것들이다. 이에 대해 술래는 무당이 공수하듯이 대답한다. 또한 술래와 함께 주위에 앉아 있는 여성들도 함께 노래를 부르며 춤을 추고 놀기도 한다. 지역에 따라 춘향이놀이를 하다 강강술래를 하거나 강강술래를 하고 춘향이놀이를 했다는 곳도 있다.

춘향이놀이를 하고 술래는 일정한 시간이 지나면 정신을 차리지만, 때때로 제정신이 돌아오지 않거나 기절 또는 실성 등의 빙의 상태를 보이기도 한다. 이러한 까닭에 춘향이놀이를 하다가 어른들께 들키면 크게 혼이 나기도 했다. 놀이에 참여한 사람들은 술래의 빙의 상태를 깨우기 위해 찬물을 끼얹거나 주문을 외우며 깨기를 기원한다. 그렇지 않을 경우 술래의 등이나 따귀를 때리고 소리를 지르기도 한다. 이러한 외부적 자극을 통해 춘향이 혼이 술래로부터 나가면, 제정신으로 돌아온다. 술래는 놀이 도중에 했던 자신의 행위나 말에 대해서 기억을 하지 못하는 경우가 많다.

노래의 형태와 내용은 전국적으로 비슷하게 나타나고 있다. 전남 해남 지역 노래의 사례를 들면 다음과 같다.

남원골 춘향 아씨/ 남원골 춘향 아씨
생일이라 생시는/ 사월 초파일날
물 좋고 정자 좋으니/ 정글 정글 내리시오
내리시오 내리시오/ 슬슬 내리시오
춘향 아씨 생일은/ 사월 초파일날
슬슬 내리시오/ 영험하게 내리시오
빨리빨리 내리시오

특징 및 의의 춘향이놀이는 전국적으로 분포되어 나타나고 있으며, 젊은 여성들을 중심으로 행해졌던 집단놀이라는 점이 특징적이다. 과거 미혼 여성들은 특히 혼인 시기 및 배우자에 대한 궁금함과 미래에 대한 심리적 불안함을 가지고 있었다. 춘향이놀이는 미혼 여성들이 가졌던 이러한 심리적 문제를 해소하는 기능이 있었던 것으로 보인다. 또한 춘향이 혼을 실리게 하기 위해 또래 친구들과 집단 가무를 하는 과정에서 집단 신명풀이를 체험하고 카타르시스를 느꼈다. 이를 통해 여성들은 단조롭고 억압되었던 일상생활에서 잠시나마 탈출해, 해방감을 느꼈다는 점에서 의의를 갖는다.

참고문헌 세시풍속(국립문화재연구소, 2001~2003), 우리 마을의 풍속(해남문화원, 제일사, 1997), 춘향놀이의 연희적 특징과 여성문화적 성격(박진태, 비교민속학28, 비교민속학회, 2005), 춘향이놀이와 꼬대각시놀이에 나타난 주술적·놀이적 성격과 여성의 의식(정형호, 중앙민속학11, 중앙대학교 한국문화유산연구소, 2006), 춘향이놀이의 무속적 연원과 세시놀이로서의 의미(한서희, 남도민속연구29, 남도민속학회, 2014).

필자 유목화(柳牧和)

칠교놀이



칠교도 | 국립민속박물관

정의 일곱 개의 조각으로 만들어진 칠교를 이용하여 여러 가지 형태를 만드는 놀이.

내용 우리 말로 칠교七巧는 일곱 개의 교묘한 조각이라고 해석할 수 있다. 일곱 개의 조각은 직각 삼각형 큰 것 두 개, 큰 삼각형 절반 크기의 중간 삼각형 한 개, 중간 삼각형의 절반 크기인 작은 삼각형 두 개와 정사각형 한 개, 평행사변형 한 개로 이루어져 있는데 다 합쳐서 정사각형을 만들면 가로세로 약 10㎝ 정도의 크기이다. 이 조각들은 보통 나무로 만들어졌는데 피나무, 버드나무, 은행나무, 살구나무 등을 많이 사용하였다.

칠교놀이는 일곱 조각으로 이루어진 칠교판七巧板과 여러 가지 모양을 그려 놓은 칠교도七巧圖를 가지고 하는데, 칠교도에는 사람·식물·동물·물건·숫자·글자 등 여러 가지 형태가 전해지고 있다. 우리나라에도 칠교도가 두 권 전해 오는데 규장각에 있는 『칠교해』와 서울대학교 박물관에 보관된 『칠교도』이다. 이 두 책은 내용이 비슷하지만 전자는 각 도안의 이름이 한자로만 되어 있고, 후자는 한자 이름과 나란히 한글 이름이 적혀 있다. 중국이나 유럽 등지에서도 칠교 도안을 모아서 출판한 사례들이 있는데 비슷하기도 하지만 나름대로 각 나라별로 고유한 특징을 가지고 있다.

처음에는 이 형태들을 보고 똑같이 따라하는데 일곱 조각 중에 어떤 것을 뺀다거나 조각을 하나 더 쓴다거나 하면 안 되고 정해진 일곱 조각만을 사용해서 만들어야 한다. 혼자서 칠교도를 보고 어느 정도 칠교를 맞출 수 있게 되면 경기 방식으로 놀이를 하기도 한다. 예를 들면 상대편에서 걷고 있는 사람을 만들라고 요구하면 정해진 시간 안에 걷는 사람의 형태를 만들어야 하는 식이다. 보통은 칠교도 안에 있는 도안을 보고 빨리 똑같이 만드는 것이다. 시간 안에 상대가 제시한 도안을 정확하게 완성하면 점수를 얻고, 그렇지 못하면 점수를 얻지 못하고 상대에게 기회를 넘겨야 한다. 이렇게 순서대로 엇바꾸어 상대가 지정하는 형태를 만들어야 점수를 얻기 때문에 상대편이 잘 만들지 못하게 되도록 어려운 형태를 찾아서 제시하는 것이 일반적이다. 처음에는 만들어져 있는 칠교도를 보고 그대로 따라 하는 것만도 쉽지 않지만, 차츰 시간을 두고 계속해서 칠교놀이를 하다 보면 자연스럽게 도안에 없는 새로운 그림들을 창작하는 과정까지 가게 된다.

특징 및 의의 1803년에 중국에서 칠교놀이에 대한 책이 출간되었지만 실제 놀이는 훨씬 오래전부터 했던 것으로 추정하고 있다. 우리나라에서는 손님을 머무르게 한다고 하여 '유객판留客板'이라고 불리기도 했는데, 서양으로 전해져서는 '7인의 마법사'라는 별칭을 갖게 되었고 영어로는 '탱그램(Tangram)'이라고 한다.

칠교는 일곱 조각으로 끝이 나지 않고 네 조각, 다섯 조각, 열네 조각 등 다양한 형태로 끊임없이 발전해 왔다. 그러나 우리나라에서 이 놀이는 정교하게 만들어진 칠교 조각과 칠교도가 있어야 할 수 있다 보니 양반층을 중심으로 유행했다가 근대에는 거의 그 모습이 보이지 않았는데, 학교 교과서에 칠교놀이가 소개되면서 다시 널리 알려지게 되었다. 칠교놀이는 어린이뿐 아니라 남녀노소 할 것 없이 누구나 할 수 있지만 처음부터 쉽고 재미있기만 한 것은 아니다. 일곱 개의 도형이 들어갈 자리를 찾기까지는 꽤 많은 노력이 있어야 한다.

참고문헌 동아시아의 놀이(김광언, 민속원, 2004), 우리나라 민속놀이(심우성, 동문선, 1996), 전래놀이 101가지(이상호, 사계절, 1999), 조선의 민속놀이(도유호 외, 푸른숲, 1988), 한국의 놀이(Stewart Culin, 윤광봉 역, 열화당, 2003), 한국의 전통놀이(사단법인 삼동청소년회, 도서출판 삼동윤리, 1997).

필자 이상호(李相昊)

콩주머니놀이

정의 헝겊 주머니에 콩 따위를 넣고 봉하여 공 모양으로 만든 콩주머니를 가지고 노는 놀이.

내용 콩주머니는 주머니 안에 콩을 넣은 것을 가리킨다. 모래를 넣을 때에는 모래주머니라 하고, 팥을 넣을 때에는 팥주머니라 하여 재료에 따라 구분해서 부르기도 한다. 일반적으로 '오자미'라 하는데, 이는 일본어 오테다마(お手玉)의 서일본 방언인 '오자미(おじゃみ)'에서 왔다.

콩주머니놀이는 주로 여자아이들이 즐기는 놀이인데, 놀이 방법이 여러 가지이다. 혼자나 두서너 명이 방 안에서 할 수 있는 콩주머니놀이는 저글링(juggling)과 같은 농주弄珠 방식의 놀이이고, 야외에서 편을 짜서 하는 콩주머니놀이는 피구避球와 같은 공놀이 방식의 놀이가 대표적이다.

저글링 방식의 콩주머니놀이는 콩주머니의 수효에 따라 방법을 달리한다. 한 손으로 두 개를 가지고 노는 방식은 두 개의 콩주머니를 손에 넣고 하나를 위로 올린 다음 떨어지기 전에, 손에 있는 것을 위로 올리고 내려오는 것을 받는다. 두 손으로 세 개를 가지고 노는 방식은 왼손과 오른손에 한 개씩을 쥐고 위로 한 개를 올린 다음, 한 번은 오른손에 있는 것을 위로 올리면서 떨어지는 것을 받고, 그 다음에 왼손에 있는 것을 위로 올리면서 떨어지는 것을 받는 식으로 되풀이한다. 이 외에 여러 개를 가지고 노는 방식이 있다. 이와 같은 콩주머니놀이는 농주弄珠, 농환弄丸과 같은 놀이를 흉내 낸 것으로 보인다.

피구 방식의 콩주머니놀이는 여럿이서 편을 갈라 승부를 겨루는 방식이다. 먼저 가위바위보를 해서 편을 짜는데, 이긴 편이 '수콩'이 되고, 진 편은 '앙콩'이 된다. 땅에 그린 직사각형 놀이판 안에 앙콩이 들어가서 수비를 하고, 수콩은 놀이판 밖에 서서 공격을 한다. 수콩이 자기편끼리 콩주머니를 던지고 받다가 기회를 봐서 놀이판 안에 있는 앙꽁을 맞추는 방식이다. 콩주머니에 맞은 사람은 '죽은 것'이 되어 놀이판 밖으로 나와야 하며, 수콩이 던진 콩주머니를 앙콩이 잡을 경우 자기편 한 명을 살리거나 콩주머니를 던진 수콩을 퇴장시킬 수 있다. 만약 수콩이 던진 콩주머니를 받지 못하고 땅에 떨어뜨린 수콩은 '죽은 것'이 되어 퇴장한다. 이런 방식으로 앙콩이 모두 죽을 때까지 놀이를 진행한다. 제주도에서는 '콩주멩기'라 하며, '콩주멩기'는 콩주머니를 이르는 제주 방언이다.

이외에 긴 장대 위에 바구니를 매달고 일정한 시간 내에 콩주머니를 던져 어느 편이 많이 넣는가를 겨루는 방법과 박을 매달아 콩주머니를 던져 맞추어 누가 먼저 터뜨리는가를 겨루는 방법이 있다. 콩주머니를 많이 채우거나 박을 먼저 터뜨리는 편이 이긴다.

특징 및 의의 콩주머니는 헝겊 조각을 이용하여 주머니를 만들고 그 안에 콩이나 팥, 모래 등을 넣어 만든 간편한 놀이 도구이다. 놀이 도구가 변변치 않았던 시절에 주변에서 구할 수 있는 재료를 활용하여 쉽게 만들어 놀았던 놀이이며, 특히 공이 귀한 시절에 공 대용으로 쓸 수 있는 유용한 놀이 도구였다. 콩주머니놀이는 예전처럼 활성화되지 않고 있지만, 교육적 차원에서 여전히 활용되고 있으며, 특히 유아용 놀이로 많이 응용되고 있다. 대표적으로 '비사치기'를 흉내 낸 콩주머니놀이를 들 수 있는데, 일정한 거리에 물건을 세워 놓고 콩주머니를 던져서 넘어뜨리는 방식과 콩주머니를 머리에 이고 가서 떨어뜨려 세워진 물건을 넘어뜨리는 방식 등이 있다. 유아의 신체 감각을 높이는 효과를 얻을 수 있다.

참고문헌 경기도 세시풍속-양주(국립문화재연구소, 2001), 남국의 민속놀이(진성기, 홍인문화사, 1975), 세시풍속과 민속놀이(이강로, 세종대왕기념사업회, 1974), 우리놀이 백가지(이철수, 현암사, 1999), 한국민족문화대백과사전(한국정신문화연구원, 1991), 한국의 놀이(Stewart Culin, 윤광봉 역, 열화당, 2003).

필자 장장식(張長植)

택견

정의 우리나라 고유의 맨손 무예.

내용 여러 문헌에서 택견은 수박手搏·수박희手搏戲·각희脚戲·비각술飛脚術 등의 한자로 표기되어 있고, 『국어사전』에는 '택견'으로 표기하였다. 본래 택견은 '차기'라는 뜻이며, 고문헌에는 '탁견'으로 나온다. 택견은 문헌상으로 볼 때 고대시대부터 발달해온 기층문화였던 것으로 파악된다. 오늘의 택견 형태가 어느 시기부터 형성된 것인지 확인할 수는 없으나, 삼국시대 이전부터의 경기 또는 놀이 형태였음을 알 수 있다. 『후한서後漢書』에 "순제 영화 원년永和元年(136) 부여 왕이 내조來朝했을 때, 각저희脚抵戲를 하게 했다."라고 하였으며 『일본서기日本書紀』에는 "백제 사신과 일본 무사들이 상박相撲을 했다."라는 기록이 있다. 이것은 당시에 맨손무예 경기가 국제간에 교류되고 있었고, 외교상의 중요한 의식으로 행해졌다는 것을 말해 준다. 『고려사高麗史』에서도 수박 또는 수박희 관련 기사가 자주 보인다. "이의민李義旼은 수박을 잘하여 의종이 그를 대정隊正에서 별장別將으로 승진시켰다.", "의종이 무신에게 명하여 오병수박희五兵手搏戲를 하게 했다.", "장사들에게 수박희를 시켜서 이긴 자에게는 상으로 벼슬을 올려 주었다.", "왕이 상춘정賞春亭에 나가 수박희를 구경했다.", "왕이 화비궁和妃宮에서 수박희를 구경했다."라는 등의 기록들은 고려사회에서 맨손 무예가 왕이나 귀족들이 즐겨하였고 민간에 이르기까지 폭넓게 전파되어 있었음을 확인해 준다. 그리고 수박희가 고위 무관의 승직 기준이 될 만큼 제도적으로 장려되었음을 알 수 있다. 이와 같은 경향은 조선시대 초기까지 이어졌으나, 조선시대의 사회가 차츰 문존무비의 사조로 흐르면서 맨손무예는 지배계층으로부터 소외되었다. 그러나 맨손무예는 조선 말기까지 여전히 무과의 시재試才(재주를 시험하여 봄)로 존재하였고 기층민들에 의하여 전승되었다. 조선 정조 때 간행된 『재물보才物譜』에는 "手搏爲卞 角力爲武 若今之 탁견"이라고 하여 각종 문헌에 나타나는 '卞'·'手搏'·'角力'·'武' 등의 한자 용어가 곧 '택견'이라 밝히고 있어, 『고려사』와 『조선왕조실록朝鮮王朝實錄』 등에 나오는 수박手搏·각력角力 등을 택견으로 해석하고 있다. 18세기의 유숙劉淑의 〈대쾌도大快圖〉와 김준근金俊根의 풍속도에는 같은 화면에 씨름과 택견이 함께 그려져 있어서 당시 택견이 대중화되어 있었음을 보여 준다. 1921년 최영년



택견 | 대쾌도 | 유숙 | 서울대학교박물관

『해동죽기海東竹枝』의 탁견희托肩戲와 『코리언 게임스(Korean Games)』(Stewart Culin, 1895)의 '택견하기(HTAIK-KYEN-HA-KI)'의 기록은 택견 경기 방법을 간략하지만 구체적으로 알려주고 있다.

택견의 기원은 삼국시대 이전으로 거슬러 올라가며, 정립 과정에서 중국·일본 등 주변국들의 무술과 영향을 주고받은 것으로 보인다. 고려시대에는 무인들의 무예였을 뿐 아니라 민간에서도 전승되었고, 조선시대에 민속 경기의 하나로 정착되었다. 일제강점기에 일제의 탄압으로 거의 자취를 감추었다가, 광복 이후 택견꾼이었던 송덕기에 의해 되살아나 다시 맥을 이었다. 송덕기는 "그 당시에는 택견이라고 해서 특별한 무술이라고는 생각지 못하고, 운동을 좋아하는 사람들이 여가를 이용해서 운동하기 좋은 장소에 모여서 실시하던 일종의 민속놀이였다."라고 하였다. 택견의 무예이자 놀이로서 성격을 알 수 있다. 한편 택견은 태권도와는 역사적·기술적으로 별개의 무예이다. 경기 방법은 경기자가 각각 상대방을 향해 한쪽 발을 내딛는 대접待接의 상태에서 손발을 사용하여 상대방을 넘어뜨리거나, 얼굴을 발로 차면 이기게 된다. 그러나 상대방의 옷을 찢거나 상해해서는 안 되기 때문에 타격 공격을 가하거나 상대방의 급소를 공격해서는 안 되며, 손장심·발장심·발등만을 써서 무르고 연하게 공격해야 한다. 택견 동작은 율동적이고 부드러운 동선으로 구성되어 있어서 숙련된 경기자의 경기 모습은 마치 대무를 추는 것처럼 우아하게 보인다. 택견에는 원래 품계가 없

었으나 1980년대 이후 택견의 대중화 방편으로 다른 무술이 일반적으로 사용하고 있는 단·급 제도를 도입했다. 무급, 8~1급, 초단~9단의 18품계가 있고, 초보자가 9단이 되려면 40년의 수련 기간이 소요된다. 택견은 크게 송덕기가 정리한 체계, 즉 기술을 혼자 익히거나 두 사람이 상대하여 메기고[攻擊] 받기를 주로 연습한 후 바로 경기를 하는 겨루기 위주의 체계와, 그에게 배운 신한승이 1980년대에 본때뵈기 열두 마당을 창안하여 전수한 체계와 함께 택견의 2대 학습 체계를 이루고 있다. 1983년 중요무형문화재 제76호로 지정되었으며, 이듬해 창설된 사단법인 대한택견협회의 주도하에 생활 체육으로 전국에 보급되어 오늘에 이르고 있다. 2011년 11월 28일, 택견은 세계 무술 가운데 최초로 유네스코 인류무형문화유산으로 등재되었다.

택견은 크게 두 가지 방향으로 전승되어 왔는데, 결련택견과 본때뵈기로 대표되는 자기 수양을 위한 훈련 택견이다. 결련택견은 줄여서 '결련태'라고도 한다. 마을 혹은 집단끼리 편을 갈라 승부를 결정하는 민속경기 놀이이다. 일제강점기 초기 서울 서북 쪽의 서리胥吏(말단 행정실무에 종사하던 이속吏屬)들의 마을인 우대와 동남쪽 동대문·광희문 일대의 군총軍摠들이 모여 사는 마을인 아랫대의 사람들이 결련태를 하였다. 보통 단오날 초저녁에 양편 마을 사람들이 넓은 공터에 모여 판을 벌였다. 먼저 하수下手부터 시작하여 차츰 재주가 뛰어나고 경험이 많은 택견꾼이 나서게 됨으로 판을 거듭할수록 박진감 넘치는 겨룸으로 변하여 재미를 더해 가는 것이다. 결련태는 하루 저녁만에 끝을 내지 못하고 며칠씩 계속하는 수가 많았다고 한다. 가끔 승부가 과열되어 마을끼리 편싸움으로 변하여 돌팔매가 가세하는 대규모 석전이 되기도 했다. 다음으로 본때뵈기는 기본수를 연결·조합하여 정형화시킨 것이다. 종전의 겨루기 중심 구조의 경기적 택견이 형식 위주의 가라데, 태권도, 우슈 등과 같은 근대 동양 무술적 구조로 전환된 것이다. 따라서 택견은 현대에 와서 외형상의 변형과 함께 질적 변화가 불가피하게 되었다. 대한택견협회는 이런 점을 고려하여 1910년대의 경기 형태의 재현과 당시 학습 체계의 발굴에 힘쓰는 한편 1980년대 신한승이 재구성한 형태도 함께 전수하고 있다. 택견의 기본 기술은 그 가지 수가 적고 비교적 간단하다. 그러나 실제 경기에서는 기본 기술이 변용되고 결합된 응용 기술이 무궁무진하게 있다.

특징 및 의의 택견은 우리 민족의 기층문화의 하나이다. 따라서 택견에는 우리 민족이 오랜 역사 속에서 체득한 인식 체계가 형성되어 있다. 기술 구조는 공격적이며 적극적이고 격렬성이 강하지만, 상대에게 상해를 입히지 않도록 하는 기법과 의복에 손상을 주지 않게 하는 등 다른 사람과의 공존공생을 존중하는 정서가 함께 있다. 이미 오래 전부터 경기와 무술의 중층 구조로 발달해 온 택견은 동양과 서양의 이질적 가치관과 경기와 무술의 배치된 개념을 상호조화하고 통합하는 대안을 제시해 주고 있다. 따라서 택견은 향후 국제 스포츠로서도 중요한 구실을 할 수 있을 것이며 인류의 보다 나은 삶을 위하여 기여하게 될 것이다.

참고문헌 택견(이용복, 대원사, 1995), 택견의 전승 상황과 발전적 계승방안 연구(정만영, 안동대학교 석사학위논문, 2007).

필자 조정현(曺鼎鉉)

투란희
鬪卵戱

정의 한식寒食에 행하던 민속놀이로, 삶은 달걀을 서로 부딪쳐 승패를 가르는 놀이.

내용 투란희가 언제부터 시작되었는지는 불분명하나 7세기 초의 중국 문헌인 『형초세시기荊楚歲時記』에 "한식을 전후하여 3일 동안 투란놀이를 벌인다."라는 내용이 있는 것으로 보아 중국에서 기원한 것으로 추측된다. 고려시대 문헌에도 투란에 대한 언급이 보이는데, 이규보李奎報가 『동국이상국집東國李相國集』 권1 고부古賦 고율시古律詩조에 "장안에 투란할 시기로다. …… 장화일인 줄도 알지 못하니."라고 한 것으로 보아, 투란희가 장안(서울) 지역에서 장화일藏火日(한식)에 행하여진 놀이라는 것을 알 수 있다.

놀이 방법에 대해서는 소개하고 있는 문헌이 없어 구체적으로는 알 수 없으나, 주로 아이들이 삶은 계란을 부딪쳐서 깨진 쪽이 경기에 진 것으로 간주하고, 승자에게 깨진 계란을 주는 내기놀이이다. 요령 있는 아이는 계란의 뾰족한 부분으로 상대방 계란의 넓은 부위를 부딪쳐 내기에서 이겼다. 이런 투란놀이는 중국 북방지역에서 근래까지 행해졌다. 『형초세시기』에서도 계란으로 싸움을 하고 계란에 그림을 그리기도 하고, 닭싸움을 하기도 했다는 것으로 보아 한식에는 닭과 계란 모두를 가지고 풍속이 일반적이었던 것으로 보인다. 이색도 『목은시고牧隱詩藁』 권 28 유감삼수有感三首에서 투란희를 투계鬪雞와도 같은 성격으로 설명하고 있다. 물론 계란싸움과 닭싸움은 놀이 방식이나 도구가 다르다.

한식은 지금과는 다르게 조선시대에는 4대 속절俗節에 들 정도로 큰 명절이었다는 점과, 3일에 걸쳐 행했다는 점으로 미루어 보면 투란희는 상당히 비중이 크고 의미가 있는 놀이였을 것으로 짐작된다. 한식은 오래 사용한 불을 끄고 새로 불을 만들어서 사용하는 개화의례를 거행하는 시기이자, 농사를 준비하는 시점이기도 하다. 한식 무렵이면 볍씨를 담그고, 과일나무에 열매가 잘 열리도록 나뭇가지에 돌을 끼워 넣는 '과일나무 장가보내기'를 한다. 따라서 투란희는 단순히 달걀을 깨며 즐겼던 단순히 유희 이상으로, 새로운 절기의 시작이자 농작물의 탄생(풍년)을 기원하는 제의적인 성격도 지니고 있다고 볼 수 있다.

특징 및 의의 투란희와 유사하게 달걀을 사용한 의례가 우리나라와 중국뿐만 아니라 유라시아 대륙에 두루 퍼져 있다. 러시아에는 사육제날 여인들이 무덤 위에 음식을 놓고 위령제를 치른 뒤에 마지막에는 무덤 위에서 달걀을 굴리는데, 이는 망자를 재생한다는 의미를 지닌다고 한다. 마찬가지로 서구에서 부활절을 맞아 삶은 달걀에 그림을 그려 선물하고 나눠먹는 것도 재생의 맥락에서 이해될 수 있다.

스리랑카, 인도네시아 등 동남아시아 혼례에서는 신랑이 날 계란을 깨고 신부 집으로 들어가는 의식이 있다. 이것은 계란이 깨지듯 새로운 자손의 탄생을 기원하는 것이다.

참고문헌 東國李相國集, 牧隱詩藁, 荊楚歲時記.

필자 정연학(鄭然鶴)

투전

정의 여러 가지 그림이나 문자 따위를 넣어 끗수를 표시한 종잇조각을 가지고 노는 놀이.

내용 남자들의 전통적인 실내놀이의 하나로, 각종 문양·문자가 표시된 패를 뽑아 패의 끗수로 승부를 겨루는 노름놀이이다. 조선시대 문헌에서는 투전을 '鬪錢', '鬪牋', '投牋' 등으로 기록하였다. 투전패 재질이 종이였으므로 지패紙牌라는 명칭을 사용하기도 한다. 중국에서는 투패鬪牌, 투엽鬪葉이라 하였다. 투전은 두꺼운 종이에 기름을 먹여 만든다. 길이는 10~20㎝ 사이이며 너비는 손가락만 하다. 한 면에 동물 문양 및 문자를 적어서 끗수를 표시하였다. 25·40·50·60·80장이 한 벌이 되며, 일반적으로 40장 한 벌을 많이 사용한다. 투전을 '投箋'이라고도 쓰는데, 이에 대한 기록으로는 조선 정조 때 학자 유득공柳得恭의 『경도잡지京都雜志』 도희조賭戱條에 간단한 설명이 있고, 이규경李圭景의 『오주연문장전산고五洲衍文長箋散稿』 희구戱具 변증설에는 17세기 조



투전 허고 | 기산풍속도 | 숭실대학교 기독교박물관



투전도 | 국립민속박물관

선 숙종 때 역관인 장현張炫이 중국의 노는 법을 고쳐 만든 것이라 하였다. 장현은 희빈嬉嬪 장 씨의 부父인 장형張炯의 종제從弟 되는 사람이다. 장씨 집안이 역모에 연루되었을 때 장현도 옥살이를 하였는데, 옥중에서 투전을 만들었다고 한다. 장현은 당시 당상통역관堂上通譯官으로서 중국어뿐만 아니라 여진어女眞語까지 할 수 있었는데, 투전에 적힌 문자는 여진어라고 추측한다. 팔목八目 80장을 '수투전數鬪牋', 육목六目 60장을 '두타頭打'라 한다 하였으니, 이로 미루어 보아 우리나라의 수투전은 장현이 중국 명나라의 마조패馬弔牌를 간략화한 것으로서 후대로 내려오면서 점차 간단하게 되어 오늘날의 40엽葉 투전이 된 것으로 파악된다. 투전은 영조 초기부터 크게 퍼져서 사람들에게 큰 폐해를 입혔으며, 관아에서 아무리 단속 하여도 효과가 없었다. 항간의 서민들뿐만 아니라 사대부의 자제들도 투전에 빠져 재산을 잃는 경우도 있었다. 심지어 노름꾼들은 상가에 대한 경계가 소홀한 것을 이용하여 생판 모르는 집의 초상에도 문상객으로 가장하여 들어가 투전판을 벌이기까지 하였다고 한다. 최남선崔南善은 투전이 대중성을 갖게 된 이유로 규칙의 간소화를 들었다. 골패는 놀이 방법이 복잡한 데 반하여 투전은 규칙이 간단하여 금방 놀이 방법을 익힐 수 있다. 또한 투전패를 만드는 방법이 매우 간단하므로 한양에서는 물론 지방에서까지 성행할 수 있었다. 이 투전은 남성들이 주로 즐기던 놀이이다. 그래서 투전꾼 하면 흔히 남성 노름꾼을, 투전판 하면 남성 노름꾼이 모인 노름판을 떠올리게 된다.

투전은 이에 쓰는 투전 목의 수나 참가 인원 또는 내용에 따라 '돌려대기', '동동이', '가구', '우등뽑기' 등으로 나뉘며 한 가지 방법에도 몇 가지 세목이 있다. 가령 '가구' 중에도 다섯끗 석장으로 15끗 내는 것을 '대방신주', 1과 4로 되는 것을 '여사', 2와 1로 되는 것을 '뺑뺑이'라고 한다. 앞의 방법 중에 돌려대기가 가장 널리 놀리며 40장의 투전 목을 쓴다. 선수가 판꾼 다섯 사람에게 한 장씩 떼어 모두 다섯 장씩 나누어 주며, 판꾼들은 각기 세 장을 모아서 10·20·30을 만들어 짓고 나서 나머지 두 장으로 이루어지는 수에 따라 승부를 결정한다. 세 장을 모아도 지을 수 없는 사람은 실격하며, 두 장의 숫자가 같으면 이를 '땡'이라 한다. 이 중에는 '장땡(10의 숫자가 두 장인 경우)'이 가장 높으며 9땡, 8땡 등의 순서로 낮아진다. 땡이 아닌 경우에는 두 장을 합한 것의 한자리 수가 9가 되면 갑오라 하여 가장 높고, 9·8·7·6 등의 차례로 내려간다. 그리고 갑오가 되는 수 가운데 1과 8은 '알팔', 2와 7은 '비칠'이라 하고, 5가 되는 수 중에 1과 4는 '비사'라고 부른다. 두 장을 더한 수가 10처럼 한자리 수의 끝이 0이 되는 경우에는 '무대'라고 하여 제일 낮은 끗수로 친다. 투전의 놀이 방법은 매우 다양하나 공통적으로는 끗수를 맞춰서 그 크기에 따라 승패를 결정한다. 우등뽑기는 네다섯 사람이 한 조로 판을 돌리고 한 장씩 더 뽑아서 우열을 다투는 놀이이다. 투전의 놀이 방식은 화투에도 도입되었다. 예를 들면 짓고땡('땅'이라도고 함)은 패 세 장으로 10·20·30을 만들고, 나머지 두 장의 끗수로 승부를 겨루는 투전놀이이다. 투전장은 한 손에 쥐고 한 장씩 서서히 뽑는데 콩기름을 먹인 만큼 서서히 빠져 나온다. 투전장을 한 손으로 쥐고서 마치 엿가락을 뽑듯이 하므로 투전장을 '엿방망이', 투전꾼을 '엿방망이꾼'이라고도 한다.



투전패 | 조선시대 | 국립민속박물관

투호
投壺

정의 병이나 항아리 따위에 붉은 화살과 푸른 화살을 던져 넣어 화살의 숫자로 승부를 가리는 전통놀이.

내용 투호投壺는 궁궐과 양반 집안에서 주로 행해지던 놀이로 『예기禮記』에 투호법이 등장할 정도로 오래된 전통놀이이다. 본래는 중국 당나라 때에 성행되었던 것인데, 『북사北史』 백제전과 『신당서新唐書』 고구려전에 기록이 있는 것으로 미루어 우리나라에도 일찍이 들어와 전승되어왔음을 짐작할 수 있다. 또한 고려 예종 때(1116년)의 기록을 보면, 그간 투호가 중단되었는데 장차 투호를 할 것이니 그림을 곁들인 교범을 편찬하라 명하고 있어 옛 전통으로서 투호놀이를 다시금 부활시키고 교범을 만들어 체계화시키려 했음을 알 수 있다. 조선시대에는 주로 궁중의 연회나 고관들의 기로연耆老

원래 투전은 투기성이 강한 노름이 아니었다. 수투전의 경우는 문아文雅한 양반들이 즐기는 놀이였다고 한다. 또한 금전 추구에 집착하기보다는 우열승부를 결정하는 놀이였다. 즉, 수투전은 각종 동물이 표시된 본패와 그에 해당하는 장수將帥패가 있어서 일정한 규칙대로 우열승부를 가리는 놀이이다. 그런데 점차 수투전의 오락적 기능은 사라지고 투전의 도박성이 커지게 되었다. 투전의 도박성이 확대됨에 따라 조선사회에서는 집, 토지, 재산을 팔아야 하는 큰 폐해가 생겨났다. 또한 투전꾼들이 전문적인 도박단을 형성하여 다니기도 하였다. 투전이 이처럼 확산될 수 있었던 배경으로는 먼저 화폐의 통용과 활성화를 들 수 있다. 조선 후기의 풍속화를 보면 으레 투전판에는 동전 묶음이 놓여 있다. 1678년(숙종 4) 이후에는 각도各道 감영監營에 주전鑄錢을 허가함으로써 많은 양의 주화가 유통되었다. 이러한 화폐 경제의 발달은 투기성을 높일 수 있었다. 물물교환에 비하여 즉자적으로 교환되는 동전은 심리적으로 강한 자극과 흥분을 주었다. 또한 상업이 활성화되고 장시가 발달하는 것도 투전 확산의 배경이 된다. 전문적인 도박판은 인구가 집중된 한성부나 지방에서는 장시, 기방 등 저잣거리에 형성되었다. 이곳에서는 마을의 인정적·지속적 유대 관계가 배제되었다. 도박을 통한 일시적 관계에서는 인정을 배제하고 오직 금전 추구에 집착하게 되었다. '같잖은 투전에 돈만 잃었다.'라는 속담의 표현 그대로 재물을 걸고 하는 투전판은 한국인에게 패가망신하는 장소의 대명사로 인식되어 왔지만, 화투가 대세를 형성하게 되면서 역사의 뒤안길로 사라지게 되었다.

특징 및 의의 투전은 다양한 민속문화의 갈래와도 연결되어 있는데, 탈춤에 등장하는 투전판, 농악의 도둑잡이굿, 숫자풀이·사시랭이소리 등에 투전이 등장하거나 활용되고 있다. 이것은 투전이 미친 사회적 파장이 매우 컸기 때문으로 보이며, 향후 건전한 민속놀이로의 발전 가능성도 동시에 함축하고 있는 것이라 하겠다.

참고문헌 京都雜志, 五洲衍文長箋散稿, 조선상식 – 풍속(최남선, 도영사, 1948), 투전(한국세시풍속사전, 국립민속박물관, 2004).

필자 조정현(曺鼎鉉)



투호도 | 김홍도 풍속화 | 국립중앙박물관



투호 | 조선시대 | 국립민속박물관

宴(노인효도잔치) 때 여흥으로 벌였다.

태종, 세종, 세조 등 조선의 왕들도 투호를 즐겼으며, 이중 가장 큰 관심을 가졌던 왕은 성종이다. 1478년(성종 9) 10월 27일 "투호를 왜 하지 않는가?" 물었다. 신하들이 "송대 사마광司馬光의 『투호보投壺譜』가 있습니다." 하자, "투호는 희롱하고 노는 것이 아니라 마음을 다스리는 기구라." 일렀다. 그러나 신하들이 따르지 않았던 모양으로, 같은 해 11월 2일 승정원에 "투호는 장난이 아니므로, 재신宰臣이 모인 곳에서 하라."는 전교를 내렸다. 또 1482년(성종 13) 3월 11일 정승들에게 옛사람은 투호로 마음을 바르게 잡았다며, 장원자에게 망아지 한 마리를, 나머지에게 활 1틀씩 주었다. 이후 연산군, 중종, 명종 등 조선의 왕들이 투호를 즐겼고 경연을 벌여 상을 내렸다. 중종조 기사에 "종친 가운데 활을 못 쏘는 자는 투호를 시켰고, 세자도 투호를 즐겼다."는 내용이 있는데, 이로 미루어 상무적인 훈련이자 놀이로서 활을 쏘지 못하는 사람들에게 즐기게 함으로써 활을 대체하는 성격을 지니고 있었음을 확인할 수 있다.

투호는 넓은 마당의 잔디밭이나 대청에 귀가 달려 있는 항아리를 갖다놓고 많은 사람들이 모여 동서로 편을 갈라 10걸음 정도 떨어진 곳에서 화살을 던지는 놀이이다. 화살을 항아리나 귓구멍에 많이 넣은 편이 승리하게 되며, 무희들이 나와 한바탕 춤을 추어 흥을 돋우기도 한다. 살은 병 위 다섯 치 가량 되는 데서 반듯하게 떨어져 병 속이나 귓구멍 어느 쪽이든 가운데에 들어가게 한다. 이때 살을 던지는 이는 양쪽 어깨의 균형을 취해 어깨가 기울어지지 않게 주의해야 한다. 이기는 것을 현賢, 지는 것을 불승이라 하며, 점수의 많고 적음에 따라서 헌배·벌배 등이 행해진다. 투호병은 입구의 지름이 5치·4치·2치이며, 귀의 크기나 종류도 여러 가지이다. 살은 청살과 홍살 2가지로 겨룬다. 남자들도 많이 놀았지만, 함부로 바깥출입을 할 수 없었던 양반 부녀자들이 집 안에서 많이 즐겼다.

사마광司馬光의 『투호격범投壺格範』에는 투호의 놀이기구에 대한 설명과 노는 법이 쓰여 있다. 즉, 투호병은 입 지름이 세 치[寸]이고, 귀[耳]의 입 지름은 한 치이며 높이는 한 자[尺]이다. 병 속은 팥으로 채운다. 병은 던지는 이의 앉을 자리에서 두 살[矢] 반쯤 되는 거리에 놓고, 살은 열두 개를 사용하며 그 길이는 두 자 네 치이다. 실수하지 않고 병에 던져 꽂힌 것을 상上으로 삼는데, 먼저 120을 채우는 쪽이 이긴다고 되어 있다. 그러나 오늘날 그 놀이기구나 놀이 방법에 대하여서는 자세히 알 수 없다. 전하는 바에 의하면 놀이 때 쓰는 병의 종류나 크기에는 여러 가지가 있으며, 화살의 크기 또한 다양하다. 노는 법은 일정한 장소에 둔 투호 병을 향하여 일정한 위치에서 살을 던져 병 속이나 귀에 던져 넣는 것으로, 살이 꽂히는 데 따라 득점이 정해진다. 던지는 위치는 병에서 두 살 반, 즉 석 자 가량 떨어진 거리이며, 한 사람이 살 열두 개를 가지고 승패를 다툰다. 살은 병의 위로 다섯 치 가량 되는 데서 수직으로 떨어지게 한다. 투입법投入法에 유의할 점은 던지는 사람의 양쪽 어깨가 균형을 취할 것과 어깨가 기울어지지 않게 주의하는 것이다. 이렇게 하여 이기는 것을 '현賢', 지는 것을 '불승不勝'이라 하며, 한번 던지는 것을 '일호一壺'라 한다. 그 점수의 많고 적음에 따라 헌배獻盃(술잔을 바침)·벌배罰盃(벌주를 마심) 등이 행하여진다.

조선시대에는 주로 궁중에서 성행하였고, 양반들의 놀이였다. 따라서 놀이할 때 예禮를 갖추었는데, 일반 백성들은 놀이 도구를 마련하는 일이며 절차가 복잡하여 하지 못했다. 오늘날에는 우리 놀이가 새롭게 조명되면서 고궁에서나 명절의 행사로 누구나 쉽게 해 볼 수 있는 놀이가 되었다. 각 지역의 박물관이나 유적지, 축제장 등에 조성된 민속놀이 공간에서 빠지지 않는 종목이 되었고 누구나 쉽게 즐길 수 있는 놀이로 자리잡은 상황이다.

특징 및 의의 이 놀이는 천 원 권 지폐에 실릴 정도로 대표적인 민속놀이이다. 과거에는 양반들의 놀이였으나 오늘날에는 누구나 하는 놀이가 되었다. 주로 명절에 고궁이나 민속촌 등지에서 쉽게 할 수 있고, 교과서에 실려 체육시간에 함으로써 이제 보편적인 놀이가 되었다. 던지는 지점을 잘 포착해야 하기 때문에 판단력과 집중력이 길러지고, 마구 던지는 것이 아니라 인내심을 가지고 차분히 한 개씩 던지는 가운데 인내력과 끈기가 길러지게 된다. 또한 과거에는 특별하게 제작된 투호통을 이용하였으나, 요즘은 항아리나 플라스틱 통을 이용하기도 한다. 가장 대중적인 전통놀이 중 하나로 자리잡고 있는 만큼 다양한 방식으로 발전시킬 수 있을 것으로 기대한다.

참고문헌 慵齋叢話, 동아시아의 놀이(김광언, 민속원, 2004).

필자 조정현(曺鼎鉉)

파일놀이

정의 사월초파일에 불교의 연등회 의식에 부가되어 이루어지는 놀이.

내용 연등회 시기에는 불교의식 이외에 줄불놀이·낙화놀이와 같은 불놀이, 다양한 등을 구경하는 관등, 그림자극인 만석중놀이, 어린이놀이인 호기놀이[呼旗戱]·수부水缶놀이 등의 여러 놀이가 이루어진다. 사찰에서 이루어지는 의식과 행위는 일종의 수행 과정이지만, 연등회가 사찰만의 행사가 아니기 때문에 민간의 다양한 놀이가 삽입된다. 따라서 후대에 오면서 점차 종교의식과 놀이는 엄격한 구분이 이루어지지 않고 혼재되는 양상을 보인다.

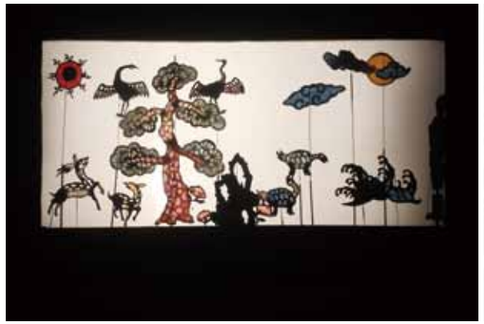
연등회는 신라시대부터 석가탄신을 기념하는 사찰의 불교의식에서 출발하지만, 시대에 따라 다양한 놀이와 연희를 수용했다. 특히 고려 후기에 오면 궁중이나 민간의 가무악희와 결합되어 매우 복합적 양상을 나타낸다. 따라서 고려와 조선을 거치면서 민간이나 궁중의 가무악희가 결합된 종합 예술적 성격을 지니게 되었다. 곧 연등회에는 불과 등, 그림자, 물 등을 활용한 다양한 놀이가 이루어졌다. 또 그 시기도 정월대보름(상원) 연등—2월 보름 연등—사월초파일 연등으로 점차 바뀌어 갔다.

연등회놀이에 대한 기록은 고려시대부터 나타난다. 화려한 장식을 한 무대에 각종 등을 산처럼 켜 놓고 나무에도 불을 밝혔는데, 대낮처럼 밝았다고 한다. 고려 말부터 화희火戱가 등장하며 화산火山이라 해서 연등을 산처럼 걸고, 각종 불을 붙였으며 음악에 맞춰 춤과 놀이를 했다. 특히 고려 말에는 탈놀이, 인형극, 그림자극, 줄타기, 솟대타기 등의 다양한 연희가 이루어졌다. 따라서 고려시대에는 연등회가 대규모 축제 성격을 지닌다.

조선 후기에 오면 민간에서는 사월초파일에 줄불, 또는 낙화落火놀이 형태인 불놀이가 자주 나타난다. 민간에서는 시가지의 다리 난간에 화려한 장식을 하고, 사람들이 등과 줄불 형태의 불구름 속을 다녔고, 물 위에는 유등을 띄우거나 화약을 터뜨리기도 했다. 이 당시 줄불은 지금의 하회의 줄불놀이처럼 화약을 종이에 싸서 줄 위에 매달고 불을 붙여서 비가 내리 듯이 불꽃을 쏟아지게 한 것이다. 이런 줄불과 낙화놀이는 일제강점기에 남한산성, 평양의 대동강, 개성 등에서도 행해졌다.

한편 탈놀이가 전승되고 있는 경기도 양주 지역에서는 사월초파일에 양주 별산대놀이를 했다. 또 마을 앞 개천가에 줄을 매고 참나무 껍질로 만든 숯가루 봉지와 등불을 매달고, 숯 봉지에 일제히 불을 붙여 불꽃을 내며 타게 했다. 이런 식으로 조선 후기부터 다양한 등을 구경하는 관등觀燈과 함께 불 관련 놀이가 이루어졌다.

연등회 시기에는 그림자극도 나타난다. '만석중놀이'는 음력 사월초파일에 이루어진 인형을 활용한 그림자극이다. 이 놀이는 고려시대에 개성 지방에서 사월



만석중놀이 | 거창문화원 | 2012 | 장성하



연등축제 | 서울 종로구 | 국립민속박물관

초파일에 독립적으로 연희되는 무언의 인형극으로 만석중, 사슴, 노루, 잉어, 용 등의 인형이 등장하여 불교의 깨달음을 알리는 포교적 그림자극이라 할 수 있다. 이 놀이는 1920년대까지 사월초파일에 개성의 사찰과 인근 마을에서 불교의 포교 수단으로 연희되었으며, 서울에서도 그네뛰기와 함께 행해졌다.

'영등影燈'은 공중에 매단 다양한 형태의 등이 바람에 빙빙 도는 것을 그림자로 보는 방식이다. 이것은 본격적인 그림자극은 아니지만, 등의 이중 장치를 통해 다양한 형태의 그림자가 비치게 한 것이다.

연등회에 어린이놀이가 등장한다. 호기呼旗놀이는 고려 말기 사월초파일 전에 어린이들이 긴 장대에 종이 깃발을 달고, 성안을 다니며 비용을 추렴하는 놀이 형태이다. 성안에서 이루어지고 왕이 장려했다는 점에서 어린이들이 초파일 연등에 적극 참여하도록 유도하는 역할을 했다고 본다. 수부놀이는 조선 말기 사월초파일에 아이들이 물동이에 바가지를 엎어 놓고 두드리며 노는 놀이이다. 초파일에 바가지 물장구를 하는 것은 불교의식에서 법고의 두드림을 통해 중생에게 깨달음을 준다는 의미와 서로 통한다.

특징 및 의의 연등회는 단순한 불교의식에서 벗어나 일찍이 고려시대부터 관과 민이 참여하는 종합 예술적인 축제 성격을 지녔다. 위로는 왕부터 관리, 불교 신도와 일반인, 전문 예인에 이르기까지, 또한 어른부터 어린이까지 등과 불, 물, 그림자와 인형을 통한 놀이와 연희가 행해진다. 따라서 연등회는 불교 행사면서 모든 국민이 참여하는 축제의 형태였다.

연등회는 한국의 대표 축제로서 중요무형문화재로 지정되었다. 20세기에 들어와서 제등 행렬이 연등회의 핵심으로 부각되었지만, 이것은 본 행사 이전의 길놀이적 성격을 지닌다. 역사적 전승과정을 고려할 때, 연등회는 불교의식, 관등과 제등, 다양한 연희와 놀이가 어우러지면서 불교 사찰, 관, 민간이 참여하는 대규모 행사로 전승되었음을 알 수 있다.

참고문헌 京都雜志, 高麗史, 東國歲時記, 東國通鑑, 歲時風謠, 洌陽歲時記, 朝鮮王朝實錄, 海東竹枝, 조선 연극사(김재철, 1933), 동화 이해응의 계산기정 연구(김미경, 민속원, 2012), 물장구놀이(전신재, 한국세시풍속사전-여름, 국립민속박물관, 2005), 조선후기의 연희(윤광봉, 박이정, 1998), 한국 연등회에 나타난 연희와 놀이의 수용양상(정형호, 연등회의 종합적 고찰, 민속원, 2013), 한국의 전통연희(전경욱, 학고재, 2004), 화희 부 수희(양재연, 국문학연구산고, 전예원, 1983).

필자 정형호(鄭亨鎬)

판수놀이

정의 눈을 가린 술래가 다른 사람을 잡거나 이름을 불러서 맞히는 아이들 놀이.

개관 판수놀이에 대한 역사적인 모습은 최영년崔永年(1856~1935)이 지은 『해동죽지海東竹枝』에 잘 나타나 있다. 이에 따르면 "옛날 풍속에 아이들이 한 사람의 눈을 가리고 여럿이 그 주위를 빙빙 돈다. 이때 어렵게 장님이 한 사람을 붙잡으면 이기게 되는데, 이를 '까막잡기掩目戱'라고 한다. 아이들의 놀이가 도리어 경계가 되는 것이 많다. 장님의 눈이 투명하지 못함을 웃으며 본다. 어쩌다 장님 손에 들어가기만 하면, 눈 뜬 사람이 눈 감은 사람만도 못하다."라고 하여 판수놀이를 다소 희화적으로 묘사하고 있다. 이로써 판수놀이는 조선시대 이래 민간에서 널리 전승되어온 전래 놀이였음을 알 수 있다.

판수놀이는 전승지 역에 따라 '봉사놀이', '봉사잡기', '장님놀이', '까막잡기', '소경놀이' 등으로 불린다. 본래 판수는 점을 업으로 삼는 소경을 일컫는다. 성현成俔의 『용재총화慵齋叢話』에는 "장님 점쟁이로서 삭발한 사람을 세상에서 선사禪師라 하는데, 혹은 판수라는 이름으로 불렀다."라는 기록이 있다. 이처럼 눈을 가려 앞을 볼 수 없는 술래가 마치 판수처럼 어색하게 행동하는 까닭에 다양한 이칭으로 불린다. 즉 여기에서 술래는 단순한 소경이 아니라 다른 사람의 이름을 알아맞히고 점을 치는 판수와 비슷한 역할을 하므로 판수놀이, 소경놀이, 봉사잡기, 장님놀이라 한 것이다. 일제강점기에 조사된 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에는 맹목유盲目遊·맹유盲遊·맹귀유盲鬼遊 등의 기록이 보이는데, 이는 판수놀이를 한자로 표기한 것이다.

내용 전국적인 분포를 보이는 판수놀이는 달 밝은 밤에 넓은 마당이나 공터에서 행해졌던 놀이이다. 주로 여자아이들 사이에서 전승되었지만, 지역에 따라서는 남녀가 함께 어울려 놀이를 하기거나 더러는 청장년층에서 행하기도 했다. 놀이의 방법은 먼저 가위바위보를 해서 술래를 정한다. 그런 다음 술래로 뽑힌 아이가 판수가 되어 앞이 보이지 않도록 수건이나 끈으로 눈을 가린다. 판수놀이는 각 지역별로 다소의 차이가 있으나 대체로 다음의 몇 가지 방법이 전승된다.

①술래가 정해지면 나머지 아이들은 술래 주위를 에워싸고 여기저기서 손뼉을 치며 판수에게 위치를 알린다. 술래는 박수 소리가 나는 곳을 향해 장님처럼 손발을 내저으며 쫓아다니고, 아이들은 술래에게 잡히지 않기 위하여 손뼉을 치며 이리저리 뛰어다닌다. 그러다가 술래에게 잡힌 아이는 움직이지 않고 제자리에 서 있어야 한다. 이때 다른 아이들은 술래에게 잡은 아이가 누군지 묻고, 술래는 손으로 그 아이의 얼굴이나 몸매, 옷 등을 더듬어서 이름을 부른다. 술래가 아이의 이름을 맞히면 잡힌 아이가 술래가 되지만 틀리면 다시 판수가 되어 놀이를 진행한다.

②아이들은 술래를 빙 둘러싸고 앉아서 원을 그리며 좌우로 돌다가 한 아이가 원 밖으로 나간다. 그러면 술래는 "누가누가 보인다."라고 상대를 지목하면, 아이들은 "누가누가 보이냐?"라고 묻는다. 이때 판수가 원 밖에 있는 아이의 이름을 맞히면, 아이들이 일제히 "누구 뒤에 숨었냐?"라고 또 묻는다. 술래가 맞히면 "맞었다 맞었다."라고 제창하고, 틀리면 "틀렸다 틀렸다."라고 말한다. 따라서 술래는 연거푸 두 번이나 원 밖으로 나간 아이의 이름을 맞혀야 하는 까닭에 좀처럼 판수를 면하기가 쉽지 않다. 술래가 상대의 이름을 맞히면 역할을 바꾸게 된다.

③편을 짜서 고양이와 쥐를 정한 다음 술래인 고양이가 쥐를 잡는 놀이이다. 아이들은 가위바위보를 해서 두 패로 편을 나눈다. 양편은 번갈아 끼어들며 원을 그리면서 앉는다. 그리고 양쪽 진영에서 행동이 민첩하고 영리한 아이를 각각 한 명씩 뽑아 고양이와 쥐가 된다. 놀이가 시작되면 고양이는 술래가 되어 두 눈을 수건으로 가린 채 쥐를 잡으러 쫓아다니고, 쥐는 손뼉을 치면서 고양이를 약을 올리며 이리저리 도망을 다닌다. 단 쥐는 아이들이 앉아 있는 원 밖으로 나갈 수 없는 규정이 적용되며, 만일 다급해진 쥐가 이를 어기거나 고양이에게 잡히면 두 편이 서로 역할을 바꾸어서 놀이를 한다. 이와 같은 방법으로 놀이를 해서 어느 편이 쥐를 많이 잡았느냐에 따라 승부가 결정된다. 이와 유사한 방식으로 북한에서는 술래인 범과 토끼를 정한 다음 범이 자신의 등을 찌르고 달아난 토끼가 누구인지 이름을 알아맞히는 놀이가 있는데, 이를 '사람찾기'라고 한다.

특징 및 의의 판수놀이는 비단 아이들의 놀이에 국한되지는 않았다. 예전에 두레가 나거나 품앗이를 할 때 여러 사람이 모이면 심심풀이로 이 놀이를 하기도 했다. 즉 술래가 눈을 가리고 있으면 다른 사람들은 막대기나 손으로 툭툭 치기도 하고, 약간 짓궂은 농담을 하면서 놀린다. 앞을 볼 수 없는 술래는 다른 사람을 잡으러 가다가 넘어지거나 부딪치게 되는데, 이를 보고 일

꾼들은 한바탕 웃으며 잠시 고된 일을 잊고 시름을 달랠 수 있었다. 그런 점에서 판수놀이는 장소나 도구에 구애받지 않을 뿐 아니라, 놀이의 참여자가 다함께 여흥을 즐기는 오락성과 해학적인 요소가 강한 놀이라고 할 수 있다.

참고문헌 海東竹枝, 금산의 민속놀이(강성복, 금산문화원, 1994), 우리나라 민속놀이(심우성, 동문선, 1996), 조선의 민속놀이(푸른숲, 1988), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992), 한국민속종합조사보고서-전라남도(문화공보부 문과재관리국, 1969), 한국민족문화대백과사전(한국정신문화연구원, 1997), 한국세시풍속사전-가을(국립민속박물관, 2006).

필자 강성복(姜成福)

팽이치기

정의 평평한 땅바닥이나 얼음판 위에서 나무를 원뿔모양으로 깎아 만든 팽이를 채찍으로 때려 돌리며 즐기는 대표적인 겨울철 어린이놀이.

역사 팽이치기가 언제부터 우리나라에서 시작되었는지는 정확히 알 수 없다. 다만 720년(신라 성덕왕 19)에 편찬된 『일본서기日本書紀』를 보면 일본의 팽이가 중국에서 신라를 거쳐 일본으로 전래되었다는 기록이 있는 것으로 미루어 보아 이미 삼국시대에 널리 유행되었을 것으로 추측된다. 그 이후 팽이에 관한 기록으로는 조선 숙종 때 편찬된 『역어유해譯語類解』나 정조 때 기록인 『한청문감漢淸文鑑』에 팽이의 명칭을 '핑이'로 기록한 것이 보인다. 이러한 문헌기록으로 볼 때 팽이는 그 시원이 분명하지는 않으나 삼국시대 이래로 오랜 전통을 이어온 민속놀이임이 틀림없어 보인다. 한편 근래에는 전문적으로 제작된 팽이가 주종을 이루고 있지만, 불과 1970~1980년대까지만 하더라도 농촌역에서는 손수 깎아서 만든 투박한 팽이를 가지고 누구의 팽이가 더 잘 돌아가는지를 겨루던 모습을 흔히 볼 수 있었다.

내용 팽이는 어떤 물체가 '빙빙' 또는 '핑핑' 도는 모습에서 파생된 명칭으로 지역에 따라 뺑이(경상남도), 핑딩(경상북도), 뺑돌이(전라남도), 도래기(제주도), 세리·세루(평안도), 봉애·방애(함경도) 등으로 불린다. 밖에도 패이, 팽돌이, 빼리, 뺑생이, 포애라고도 한다. 『역어유해』와 『한청문감』의 기록 등으로 보아 17세기 말까지만 하더라도 팽이는 핑이로 불리다가 그 이후 '팽이'로 통용된 것으로 보인다.

팽이는 둥근 나무토막 한쪽 끝을 뾰족하게 깎아 팽이채 끈을 몸체에 감았다가 풀면서 채로 돌려 노는 어린이들의 전통 놀이 도구이다. 팽이는 그 생김새에 따라 여러 종류의 팽이로 나뉘는데, 원추형으로 아랫부분을 점차 뾰족하게 만든 '말팽이', 위아래 양쪽을 뾰족하게 깎아서 양쪽 모두로 돌릴 수 있도록 만든 '장구팽이', 그리고 상수리 열매에다 막대를 끼워 만든 '상수리팽이'가 있다.

여기서 일반적으로 널리 사용하는 말팽이 만드는 법을 살펴보면 다음과 같다. 우선 팽이 재료로는 오동나무, 팽나무, 박달나무, 대추나무 등과 같이 다듬기에 용이하거나 결이 단단하고 무거운 나무를 이용한다. 경우에 따라서 나무 대신 벽돌이나 기왓장을 갈아서 만들기도 하고, 근래에는 베어링과 같은 철제를 팽이 삼아 돌리기도 한다. 팽이채 재료로는 40~50㎝ 정도 되는 싸리나무 같은 매끈한 막대(채막대)와 30㎝ 정도 되는 노끈이나 질긴 헝겊, 또는 가죽, 닥나무 껍질, 뽕나무 뿌리 껍질 등을 준비한다.

재료가 준비되면 낫과 톱 등을 이용하여 원통형의 나무를 적당한 크기로 자른 후, 다양한 모양으로 팽이를 깎아 만든다. 한편 전통적인 팽이의 경우 아래 부분을 원추형으로 뾰족하게 깎아 만드는 것이 일반적이었으나 일제 강점기 이후 뾰족한 끝 부분에 못이나 작은 쇠구슬을 박아 팽이가 잘 돌아가도록 하였다. 또한 팽이 윗부분에는 먹이나 물감 등으로 태극무늬 등 여러 가지 모양을 그려 넣기도 한다. 그러면 팽이가 돌아갈



팽이 | 덕진포교육박물관



팽이 | 1980년대 | 국립민속박물관



팽이돌니는모양 | 기산풍속도(2002년 복제) | 국립민속박물관

때 형형색색의 조화를 보여 팽이치기의 또 다른 즐거움을 만끽할 수 있다. 팽이를 깎을 때 유의할 점은 상하좌우의 균형이 잘 잡히도록 만드는 것이다. 균형이 잡히지 않은 팽이는 머리 부분이 심하게 흔들려 곧바로 쓰러지기 쉽고, 균형이 잘 잡힌 팽이일수록 한 곳에서 흔들림 없이 오랫동안 잘 돌아가기 때문이다.

팽이채는 길이 40~50㎝ 가량 되는 나무막대의 한쪽 끝에 홈을 판 다음, 닥나무나 뽕나무 뿌리의 껍질을 너풀거리게 잘라 30㎝ 내외의 길이로 묶어 만든다. 혹은 질긴 헝겊이나 명주실, 노끈, 가죽 등을 잘라 팽이채로 쓰기도 한다. 팽이치기는 팽이 못지않게 팽이채의 역할이 중요하다. 즉, 채찍의 길이가 짧거나 양이 적으면 팽이가 잘 돌아가지 않는다. 반면에 채찍의 발이 너무 많거나 길면 오히려 감겨 쓰러지기 쉽다. 따라서 팽이채는 팽이의 특성과 치는 사람의 신체 조건을 고려하여 길이와 양을 알맞게 조절할 필요가 있다. 또한 끈 끝 부분은 실오라기를 약간 풀어야 팽이의 닿는 부분이 넓어져서 잘 돌아간다.

팽이는 보통 몸통을 채로 후려쳐 가면서 돌리는 것이 일반적이다. 팽이채의 발(팽이를 치는 끈 부분)로 팽이의 몸채를 몇 바퀴 감은 다음, 바닥에 놓으면서 동시에 팽이채를 잡아당기면 팽이가 서서히 돌아간다. 이때 곧바로 팽이채를 가지고 팽이를 힘껏 내리치면 점점 가속이 붙어 곧 절정에 도달하게 된다. 이러한 팽이치기는 팽이를 치고 노는 것만으로도 신바람이 절로 나지만 서로 겨루기를 해야 더욱 재미가 있다. 이와 같이 팽이돌리기를 경쟁적으로 하는 놀이를 팽이싸움이라고 하는데 오래 돌리기, 멀리치기, 빨리 돌아오기, 부딪혀 돌아오기, 찌개 돌리기 등이 있다. 그 방법을 살펴보면 '오래돌리기'는 일정한 시간 동안 팽이를 힘껏 돌린 뒤에 상대방의 팽이와 한 번 부딪히고 나서 어느 쪽이 더 오래 도는가를 따지는 방법이다. '멀리치기'는 미리 그어 놓은 줄에 팽이를 세웠다가 신호에 따라 자기의 팽이를 힘껏 쳐서 상대방보다 멀리 가면서도 오래 도는 쪽이 이기는 방법이다. '빨리 돌아오기'는 출발점에서 어느 지점까지 팽이를 누가 빨리 몰고 돌아오느냐를 평가하는 놀이 방법이다. '부딪혀 돌아오기'는 팽이를 몰고 가서 어느 지점에 놓인 장애물에 힘껏 부딪히게 하였다가 되돌아와 오래도록 도는 쪽이 승리하는 방법이다. '찌게 돌리기'는 팽이를 한동안 돌린 뒤 채로 팽이를 상대 팽이의 몸통에 번갈아 가며 밀어 부딪히게 하여 오래 도는 쪽이 승리하는 방법이다.

한편 팽이채를 사용하지 않고 돌리는 팽이로는 바가지팽이, 상수리팽이, 뺑오리 등이 있다. '바가지팽이'는 어린이 손바닥 정도 되는 바가지 한가운데에 구멍을 뚫은 다음 그 구멍에 끝을 뾰족하게 깎은 나무 심을 박아 만드는데, 놀이 방법은 뾰족하게 깎아 박아 만든 나무 심을 두 손바닥 사이에 끼워 힘껏 비비면서 바닥에 놓거나 한 손의 엄지와 검지로 비벼 돌린다. '상수리 팽이'는 상수리나무 열매 중앙에다 조그만 나무 심을 박아 엄지와 검지로 비벼서 팽이를 돌린다. '뺑오리'는 팽이의 몸통 위아래에 역시 나무심을 박고 위쪽을 두 손가락으로 비벼서 돌린다.

특징 및 의의 팽이치기는 그 역사가 오랠 뿐만 아니라, 우리나라를 비롯하여 중국·일본 등 동남아시아 여러 지역에서 지역 특성에 맞게 널리 전승되던 민속놀이이다. 한때 급속한 산업화·도시화의 영향으로 그 전승이 단절될 위기에 놓여 있었으나 어린이들의 창의성 교육



팽이치기 | 이억영 | 국립민속박물관

에 대한 중요성이 사회적 이슈로 대두되면서 팽이에 대한 새로운 인식을 갖게 되었다. 따라서 지금은 전통적인 기본 팽이부터 시대에 맞게 개발된 기계식 팽이에 이르기까지 다양한 종류의 팽이가 보급되고 있다. 특히 팽이는 박물관을 비롯하여 학교와 놀이터 등 각종 문화시설에 널리 보급되어 어린이들의 놀이 도구로서 다시 각광을 받고 있다. 팽이치기는 어린이들의 눈과 손, 눈과 팔, 그리고 다리의 협응력을 기를 수 있게 해줄 뿐 아니라, 공간에 대한 인지능력을 키워주며 더 나아가 관성의 법칙 같은 자연의 원리나 법칙을 배우게 하는 기회를 제공해 준다. 또한 팽이를 만드는 과정에서 손 기술과 비례에 대한 수학의 원리 등을 통해 융·복합적인 창의력을 키울 수 있다는 점에서 교육적 효과가 높다고 할 수 있다.

참고문헌 譯語類解, 日本書紀, 漢淸文鑑, 한국민속대관4(고려대학교 민족문화연구소, 1981), 한국민속대사전2(한국민속사전편찬위원회, 민족문화사, 1991), 한국민족문화대백과사전23(한국학중앙연구원, 1991), 한국세시풍속사전 – 겨울(국립민속박물관, 2006).

필자 이관호(李官浩)

폭죽놀이

정의 섣달그믐 밤에 잡귀를 쫓기 위하여 청죽靑竹을 불에 태워 큰 폭음을 내는 풍속.

역사 고대 중국에서는 봉화를 전쟁터에서의 신호로 이용했는데, 7세기 초의 수나라 양제煬帝 때부터 원시적인 폭죽이 나오게 되었다고 한다. 중국에서는 정월 초하루 첫닭이 울면 집마당에서 폭죽爆竹을 터뜨려, 악귀를 쫓는 풍속이 내려와 "폭죽 소리에 묵은해가 걷힌다.爆竹一聲除舊"라는 세시의 말이 생기기도 하였다. 또 『연경세시기燕京歲時記』에는 "중국에서는 섣달 그믐 무렵부터 정월 한 달 동안 끊임없이 폭죽 소리가 들리는데 제야除夜로부터 사흘 동안은 특히 많이 들린다."라고 하였고, 『신이경神異經』을 인용하여 "서쪽 깊은 산속에 키가 한 척 남짓 되는 외발 달린 사람이 살고 있는데 두꺼비나 게를 잡아먹고 산다. 그에게 범접하면 열병을 앓게 된다. 이 사람을 산조山臊라 하는데, 그는 청죽 토막을 불에 태워 팍팍 큰 소리를 내면 놀라 도망가 버린다. 그래서 요즘 사람들은 종이로 폭죽을 만들어 대나무 대용으로 한다."라고 하였다. 일본에서는 16세기 말부터 폭죽이 유락물遊樂物로 발달하여 전국적인 경진 대회도 열렸다. 특히 대를 이어 폭죽을 만드는 명문이 생기기도 하여 오늘날까지 세계적인 기술과 제품을 보유하게 되었다.

우리나라는 『동국세시기東國歲時記』에 보면 조선조 말엽 '대궐 안에서는 제석, 곧 그믐날 전날부터 대포를 쏘았는데 이를 연종포年終砲라 하였고, 화살에 불을 붙인 화전火箭을 쏘고 징과 북을 요란하게 울렸다.'라고 한다. 이 행사는 섣달그믐날 궁중에서 악귀를 쫓아내는 대나大儺로서 역질이나 귀신을 쫓는 행사의 유습이라고 하였다. 또는 그믐날과 설날에 폭죽을 터뜨려 귀신을 놀라게 하는 것을 모방한 풍속이라고도 한다. 폭죽이나 연종포는 물론 대나·세포 등의 행사는 모두 연말연초의 벽사진경辟邪進慶 행사라는 점에서는 근본 성격을 같이한다. 폭죽은 서울이나 시골 할 것 없이 오랫동안 전승되어 왔으며, 개화기인 1900년대 초까지만 해도 서울의 골목에서 흔히 볼 수 있었다. 그러다 시대 상황의 변화로 1940년대 초에 완전히 중단되었다가, 1960년대 초에 이르러 다시 볼 수 있게 되었다. 이 무렵부터 종이로 만든 대롱에 화약을 넣은 종이폭죽을 만들어서 가게에서 팔았다. 아이들은 이것을 사서 섣달 그믐 무렵부터 정월 초순까지 골목을 돌아다니며 터뜨리고 놀았다. 그러나 현재는 축제라든지 각종 행사가 있을 때면 시기와 장소에 구애되지 않고 폭죽을 터뜨려 놀며 분위기를 띄운다.

내용 섣달 그믐 해가 지면 마당이나 대문 밖 골목에 불을 피워 놓고, 마디가 있는 대나무 토막을 불에 던져 넣으면 대나무가 폭발하여 큰 소리를 내며 요란스럽게 탄다. 이를 요죽燎竹 또는 대불놓기라고도 하는데, 이렇게 하면 묵은해에 집안에 있던 잡귀들이 놀라서 달아나고, 신성하고 깨끗하게 새해를 맞이할 수 있다고 믿었다. 또한 '귀신불' 또는 '귀신달굼불'이라고 하여 대나무를 태우거나 뽕나무 숯가루로 폭죽을 달걀꾸러미처럼 만들어 태우며 마치 귀신을 불로 태우듯이 하기도 한다. 대나무와 뽕나무 폭죽은 타면서 나는 소리가 크기 때문에 귀신이 놀라 도망간다고 생각한 것이다. 이러한 방법들은 대나무 타는 소리로 귀신의 접근을 막고 세차게 타오르는 불꽃으로 귀신을 소멸시키는 주술적 행위라 할 수 있다. 중국에서는 화약이 발명되기 전에 여러 개의 청죽을 도화선으로 연결시켜 한쪽에서 불을 지르면 공중에 치솟아 차례차례 파열되면서 여러 모양의 불꽃이 일게 하였다.

한편으로 13세기 후반부터 우리나라에서는 등놀이를 할 때 화약이나 기타 폭발물을 사용하여 화희火戱 또는 화산희火山戱라는 놀이를 하였다고 한다. 이는 화약이나 기타 폭발물을 포통砲筒에 재고 그 끄트머리를 종이로 겹겹이 싼 다음, 속에 꽂은 심지에 불을 달아 터뜨리는 방식이다.

특징 및 의의 굉음을 내어 음귀나 잡귀를 쫓는 풍속은 한 해의 첫 달인 정월을 잘 보내야 1년 열두 달을 무사하게 보낼 수 있다는 주술종교적인 의미를 지닌다. 또한 폭죽 소리에 귀신을 쫓고 제거함으로써 새해를 맞아 태평할 수 있고 풍요롭게 보낼 수 있다는 믿음을 갖는다. 폭음을 내는 주술적 행위는 귀신의 범접으로 생기는 모든 재액을 퇴치함으로써 개인 및 마을의 안녕과 평안·풍요 등을 기원하고, 한 해를 더욱 무사하게 보내고자 하는 확고한 사회 안전장치적인 의미가 담겨 있다고 할 수 있다.

참고문헌 東國歲時記, 조선상식문답 – 풍속(최남선, 동명사, 1948), 한국세시풍속(임동권, 서문당, 1973), 한국의 세시풍속(장주근, 형설출판사, 1984), 한국민족문화대백과(encykorea.aks.ac.kr).

필자 남성진(南聖辰)

풀각시놀이

정의 여름철에 여러 종류의 풀로 각시 모양의 인형을 만들어 장식을 하면서 어울려 노는 여자아이놀이.

내용 풀각시놀이라는 명칭은 풀을 가지고 각시를 만들어서 논다는 데서 생긴 말이라 하며, 지역에 따라 '각시놀이', '곤각시만들기'라 부르기도 한다. 이 놀이는 풀이 많이 자라는 여름철에 하는 것이 보통이며, 억센 지랑풀이나 각시풀·무릇·진풀 등을 이용하여 인형을 만든다. 이 놀이에 관한 문헌 자료를 살펴보면, 『고려사高麗史』지志 권7에 이와 유사한 놀이로 연상되는 '초인동녀희草人童女戱'가 소개되어 있다. 그 내용은 풀을 엮어 3세 정도 어린아이의 인형을 만들어 비단으로 옷을 입히고 또 계집종을 장식시켜 그 뒤를 따르게 한 뒤 그 앞에 금은 구슬로 장식한 궤안几案을 놓고 찬식饌食을 차린다. 이 궤안과 초인동녀상을 앞에 두고 그 뒤를 두 패의 아이들이 서로 누가 더 아름답고 정교하게 만들었는가를 다투면서 시끄럽게 장난하는 것이다. 또한 『동국세시기東國歲時記』 월내조月內條에 보면 '아가씨들이 푸른 풀을 뜯어다가 머리채를 만들고 나무를 깎아 그것을 붙인 다음 붉은 치마을 입히는데 이를 각시라 한다. 이부자리와 침상을 쳐 놓고 놀이하기도 한다.'라는 기록이 있는데, 이는 풀로 각시를 만들어 혼례식을 거행하고 첫날밤을 마련하고 노는 오늘날 여자아이들의 소꿉장난과 유사하다. 신부를 만들고 혼례식을 거행하고 첫날밤을 마련하고 노는 소꿉장난놀이라는 것을 알 수가 있다.

풀각시놀이 방법은 먼저 15㎝ 정도의 수수깡이나 껍질 벗긴 나뭇가지를 마련한다. 그리고 담장 밑이나 밭두렁에 자란 지랑풀·각시풀·무릇의 잎을 필요한 양만큼 뜯어온다. 그러고는 이 풀을 끓는 물에 살짝 데쳐 부들부들하게 만든 후 가지런히 추려 나무나 수수깡의 상단에 실로 묶은 다음 거꾸로 쳐 올려 머리처럼 곱게 만든다. 그러면 머리채처럼 늘어지게 되는데 이

를 가지고 머리처럼 땋아서 처녀를 만들기도 하고, 또 쪽진 머리를 한 각시를 만들기도 한다. 이 인형을 가지고 놀이를 하는데 경우에 따라서는 팔을 만들어 저고리와 치마를 입히기도 한다. 풀각시가 완성되면 또 하나 신랑을 만들어 가지고 대례상을 차려 놓고 절을 시키고 신방을 차려 주는가 하면, 사금파리 등에다 흙으로 만든 음식상을 차려 서로 나누어 먹는 시늉을 하면서 논다.

이 놀이는 전역에 걸쳐 전승되고 있는데, 황해도와 평안도 지역에서는 여아들이 여름철이면 한 뼘씩 자란 각시풀을 한 움큼 뜯어다가 손으로 비벼서 숨을 죽여 머리카락처럼 가늘게 만들고, 풀의 밑쪽을 실로 묶어서 각시 머리카락을 만든다. 수수깡을 한 마디 잘라서, 한 쪽 자른 곳의 속을 파내고 여기에 각시풀 묶음을 박은 다음, 세워서 머리를 땋아 댕기를 드리거나 쪽을 짓는다. 경기도와 충청남도 지역에서는 3월 무렵 각시풀이 파릇파릇 자라서 한 뼘 가량 되면 소녀들이 젓가락 길이만한 나뭇가지에다 각시풀을 뜯어다 실로 매고 뒤로 젖혀서 두 갈래나 세 갈래로 땋아서 풀각시를 만든다. 각시풀을 땋은 것도 마치 소녀의 소담한 머리채 같으며, 여기에 고운 천으로 저고리와 치마를 만들어 입혀서 인형을 만든다. 경상남도 지역에서는 여자아이들이 물곳(물렁개), 각시풀, 비단개를 뜯어다 나뭇가지에 매고 머리를 땋아 성냥개비 같은 나뭇가지(또는 건명태의 관자뼈)를 비녀로 하여 쪽을 지고, 치마와 저고리를 해서 초인형草人形을 만드는데, 물곳으로 만들기 전 소금물에 담가 숨을 죽이고 땋기도 한다. 또한 이 지역에는 마늘의 줄기를 잘게 찢어서 머리를 땋고 풀각시 모양 낭자를 트는 마늘각시만들기 놀이도 있었다고 한다.

풀각시놀이를 할 때 부르는 노래가 있다 하는데, 개성에서는 "앞산에는 빨간 꽃이요/ 뒷산에는 노랑 꽃이요/ 빨간 꽃은 치마 짓고/ 노랑 꽃은 저고리 지어/ 풀 꺾어 머리 허고/그이딱지 솥을 걸어/ 흙가루로 밥을 짓고/ 솔잎을랑 국수 말아/ 풀각시를 절 시키자/ 풀각시가 절을 하면/ 망건을 쓴 신랑이랑/ 꼭지꼭지 흔들면서/ 밥주걱에 물 마시네."라는 가사가 전하고 있다고 한다.

특징 및 의의 풀각시놀이는 우리 민족의 전통적인 여자아이들의 놀이의 면모를 살펴볼 수 있는 대표적인 놀이라 할 수 있다. 오늘날과 같은 장남감이 없던 그 시절에 자연에서 인형의 재료를 찾아 그 형태를 순박하게 만들고 있는 점 그리고 인형을 예쁜 옷으로 곱게 차려 입히고 장식을 달아 누가 잘했는지 서로 경쟁하는 것과 풀로 각시와 신랑을 만들어서 신방을 차려 놓고 첫날밤을 치르게 하는 모습 등은 여자아이들이 장래에 이루고자 하는 꿈과 희망을 환상적이면서도 순박하게 표출하고 있는 것이라 할 수 있다.

참고문헌 高麗史, 東國歲時記, 한국민속대관4 – 세시풍속·전승놀이(고려대학교 민족문화연구소, 1981), 한국민속종합조사보고서(문화공보부 문화재관리국, 1969~1981).

필자 서해숙(徐海淑)

풀싸움

정의 풀을 가지고 여러 가지 방식으로 상대방과 시합을 하는 놀이.

내용 주로 어린이들이 상대를 정해서 풀을 가지고 서로 시합을 하는 놀이를 총칭하여 풀싸움이라고 한다. 둘이서 할 수도 있고, 방법에 따라서는 여럿이서 할 수도 있다. 고려시대 이규보의 시에서 처음 확인이 될 정도로 오래된 민속놀이이다. 또 많은 문집에 초전戰草, 초희草戲, 투초鬪草, 투초희鬪草戲 등의 이름으로 실려 있다. 가장 일반적인 풀싸움놀이는 끊어먹기, 방울털이, 풀잎대기, 잎사귀떼기 등이다.

끊어먹기는 풀잎줄기를 이용하여 싸움을 하는 놀이이다. 질경이나 담쟁이 잎사귀를 많이 이용하며, 포플러 잎사귀도 많이 쓰인다. 질기게 보이는 잎사귀를 줍거나 따서 서로 줄기를 엇걸어서 자기쪽으로 잡아당겨 상대의 잎사귀 줄기를 끊으면 이긴다. 두 사람이 계속할 수도 있지만, 여럿이 어울려 서로 자신의 잎사귀 줄기로 계속 끊어먹을 수도 있다. 풀잎 줄기 대신에 진달래꽃과 같은 꽃의 암술을 이용하여 서로 끊어먹기놀이를 할 때도 있다.

방울털이는 강아지풀과 같이 마디식물의 긴 줄기를 이용하여 싸움을 하는 놀이이다. 맨 위쪽마디의 긴 줄기를 뽑아 엄지와 검지로 살짝 누른 다음 끝 쪽으로 훑어내면 끝에 이슬방울처럼 물방울이 맺히게 된다. 이것을 상대의 물방울과 맞대어 떨어뜨리거나 자기 쪽으로 물방울을 모으면 이기는 놀이이다.

풀잎대기는 두 사람이나 여러 사람이 함께 즐길 수 있는 놀이이다. 여럿이 흩어져서 가능하면 여러 가지 풀을 따 온다. 일정한 시간이 지나면 한자리에 모여서 서로 따온 풀잎을 맞추어 보는 놀이이다. 많은 종류의 풀을 따 온 사람이 유리하다. 한 사람이 어떤 풀을 내놓으며 풀의 이름을 댄다. 그러면 나머지 사람들이 자신들이 따온 풀에서 그 풀과 같은 풀을 내놓는다. 계속해서 서로 맞추기를 하는데 결국 내놓지 못하게 되는 사람이 지게 된다. 이와는 약간 다른 방식이지만, 두 사람이서 풀 이름을 알아맞히는 놀이도 있다. 한 사람이 풀을 내놓으며 "이것이 무슨 풀이냐?" 하고 이름을 물으면 상대방이 자신이 따온 풀 중에서 같은 풀을 내놓으며 풀 이름을 댄다. 만약 이름을 대지 못하거나 따온 풀 중에서 같은 종류의 풀을 내놓지 못해도 지게 된다.

잎사귀떼기는 아카시아 잎을 주로 이용한다. 가위바위보를 해서 이긴 사람이 손가락으로 튕겨서 잎사귀를 떼어 낸다. 먼저 잎사귀를 모두 떼어 낸 사람이 이기는 놀이이다. 또 가위바위보를 해서 이긴 사람이 하나씩의 잎사귀를 떼어 내 결국 빨리 다 떼 낸 사람이 이기기도 한다.

이들 외에도 잎사귀가 길고 가운데 잎줄기가 약간 단단한 억새풀과 같은 풀을 이용하여 멀리 쏘아 보내는 쪽이 이기는 놀이도 있고, 또 줄기를 뽑아 누가 멀리 던지는가에 따라 승부를 내는 놀이도 있다.

특징 및 의의 풀은 주변에서 가장 얻기 쉬운 놀이 도구 중 하나이다. 풀의 특정한 성질을 이용하여 여러 가지 시합 방식으로 서로 놀이를 즐긴다. 주로 어린이들이 하는 놀이로서 이러한 놀이를 통해서 자연을 학습하면서 경쟁심을 통해 생존 방식을 익히기도 하고, 승복의 규칙을 익히기도 한다.

참고문헌 東國李相國集, 금산의 민속놀이 (강성복, 금산문화원, 1994), 조선대세시기1(국립민속박물관, 2003).

필자 나경수(羅景洙)

풍등놀이

정의 서당의 생도들이 동짓날 저녁 이웃 서당의 생도들과 등불싸움을 시작할 때 출발 신호로 대형 풍선을 공중에 띄우는 놀이.

역사 풍등風燈은 중국에서는 공명등孔明燈이라고 하며, 대만에서는 천등天燈이라고 부른다. 중국 공명등의 유래를 보면 제갈공명이 중국 삼국시대 때 전쟁을 치르면서 상대 진영에 포위되어 곤경에 빠진 뒤 성을 빠져나갈 도움을 구하는 과정에서 만들었다고 한다. 공명은 바람의 방향을 계산한 뒤 떠다닐 수 있는 초롱을 만들고 거기에 구원 소식을 매달아 날려서 그 위험으로부터 벗어났다고 한다. 그 후 이것을 공명등이라 칭하게 되었다는 것이다.

우리나라에서는 경상남도 지역의 서당 생도들이 동짓날 저녁에 등싸움을 하면서 풍등을 만들어 놀았다고 한다. 등싸움은 서당의 생도들이 이웃 서당의 생도들과 등불을 가지고 싸움하는 놀이로서 초롱쌈이라고도 한다. 등싸움이 시작되기 직전에 등제燈祭를 드리는데, 서당의 대궁(보)에 '○○서제지구書齊地區'라고 써 붙이고, 간단한 잔치를 끝내고 나서 등싸움 장소로 출발한다. 이때 풍등風燈을 올려서 신호로 삼는다. 한편으로 조선시



풍등놀이 | 경남 통영 | 한산대첩기념사업회

대 임진왜란 당시에도 군과 군 사이의 신호 연락용으로 풍등이 사용되었다. 풍등놀이는 현재 경남 통영統營에서 개최되는 한산대첩축제閑山大捷祝祭에서 전승되고 있으며, 등의 규모나 모양은 옛것을 본뜨고 있다.

내용 서당의 생도들이 사용한 풍등은 대나무와 한지로 제작하는 풍선이다. 풍등은 뚜껑이 없는 종이등에 불을 붙인 후 뜨거운 공기가 안에 가득 차면 등이 공중에 떠오르는 기구氣球의 원리를 이용하여 만든 것이다. 즉 풍등을 바람에 날려 보내기 전에 불을 붙이면 등 안쪽에 불이 타는 동안 뜨거운 공기가 만들어지고, 여기서 발생하는 대류 현상으로 온도가 올라가 등의 부피가 팽창된다. 이때 등을 놓으면 천천히 하늘로 솟아오른다.

출발 신호로 올린 풍등은 그 다음 펼쳐질 등불싸움의 서막이라 할 수 있다. 등불싸움은 대개 이웃 서당의 생도들과 사전에 미리 대전할 장소(대개 시장터)를 정해둔다. 이때 싸움에 사용할 등燈을 앞세우고 행렬을 이루며 나아간다. 등의 행렬은 1등燈, 2등燈, 3등燈의 순서로 나아가며, 개인별로 초롱등을 하나씩 들고 간다. 싸움 장소에 도착하면 각각 진을 치고 임전 태세에 들어가는데, 자신들이 온 방향에 따라 동편과 서편으로 나뉘는 것이 보통이다. 진을 치는 모습을 1등을 가운데 세우고 놀이에 참가한 사람들은 그 주위에 둥글게 모여서 1등을 호위하여 지킨다. 그리고 다시 2등과 3등을 든 사람들이 둘러서고, 가장 바깥쪽에 초롱꾼들이 이중, 삼중으로 원형을 만들어 1등을 지킨다. 이렇게 진을 치면 심판은 밥주걱 두 개를 세 번 부딪치며 놀이의 시작을 알린다. 그러면 서당꾼들은 "자~" 하는 소리를 지르며, 두세 자尺 정도의 막대기를 가지고, 상대방 진의 중앙에 있는 1등의 촛불을 향하는데, 촛불을 먼저 끄는 편이 승리한다. 따라서 풍등놀이는 등불싸움의 전초전으로 싸움의 시작을 알리는 일종의 신호놀이라 할 수 있다. 이 신호를 통해 등불이 행렬을 시작하고 싸움이 벌어지는데, 승부는 순식간에 이루어진다.

특징 및 의의 풍등은 제갈공명을 곤경에서 벗어나게 하였고 서당의 생도 및 군사 신호로 사용됨으로써 소통의 매개로 인식되었다. 오늘날은 일반 사람들이 행복을 바라는 마음과 성공을 이루고자 기원하는 마음에서 풍등놀이를 즐긴다. 많은 사람의 소망과 복을 기원하는데 사용함으로써 대중적인 놀이문화로 자리 잡았다.

참고문헌 중한사전(고려대학교 민족문화연구소, 1998), 체육학대사전(이태신, 민중서관, 2000), 한국민속대사전1(한국민속사전편찬위원회, 민족문화사, 1991), 한국민속종합조사보고서 – 경상남도(문화공보부 문화재관리국, 1972).

필자 남성진(南聖辰)

하회 선유 줄불놀이

정의 경상북도 안동 풍천면 하회리에서 음력 7월 기망旣望(16일)에 즐기던 양반들의 전통놀이.

내용 하회마을에서 전승되어 온 선유 줄불놀이는 양반들의 뱃놀이[船遊]와 불교 행사인 초파일 불놀이가 결합한 놀이로 보인다. 풍산 류씨가 세거해 온 안동 하회마을의 양반들은 해마다 7월 기망 무렵이 되면 보름달 아래서 시와 가무가 함께 하는 뱃놀이를 펼쳤다. 이 놀이에는 다채로운 불놀이가 따랐다. 이 불놀이로는 달걀껍질 또는 바가지 조각에 기름을 붓고 거기에 심지를 박아 띄우는 달걀불[蓮火], 부용대芙蓉臺 위에서 꽃내[花川] 쪽으로 불붙인 '솟갑단(소나무 줄기 무더기)'을 떨어뜨리는 낙화落火, 그리고 줄불놀이 등이 있다. 뱃놀이의 부속 행사로 전승되어 온 줄불놀이는 일제강점기에 중단되었다가 광복 후에 약식으로 몇 번(1945년, 1968년, 1975년) 연행되었다.

선유 줄불놀이는 공중에 길게 걸어 놓은 줄에 숯가루를 넣은 봉지를 주렁주렁 매단 뒤 점화하면 불꽃이 튀면서 떨어지는 장관을 즐기던 민속놀이이다. 선유 줄불놀이는 불꽃놀이와 뱃놀이, 그리고 달걀불과 선상의 시회詩會가 다채롭게 어우러진 놀이로서, 품격과 운치가 곁들여진 양반놀이 문화의 정수이다. 선유 줄불놀이는 선유, 줄불, 낙화, 달걀불 등으로 구성되어 있다. 네 가지 놀이 가운데 선유가 주이고, 나머지는 선유의 흥취를 돋우기 위한 부대 행사이다.



하회 선유 줄불놀이 | 2015 | 경북 안동 | 국립민속박물관

선유 줄불놀이는 풍천면 하회리 부용대와 만송정, 꽃내를 배경으로 행해진다. 줄불을 만들려면 많은 경비와 노력이 소요되는데, 만드는 순서는 다음과 같다. 먼저 뽕나무 숯가루에 겉껍질 가루를 섞은 뒤 소금을 조금 넣어 봉지에 채워 넣는다. 창호지로 만든 숯봉지는 길이 45㎝이며, 지름이 2~3㎝이다. 길이 5~6㎝ 되는 곳마다 굵은 실로 허리를 조아 맨다. 초저녁에 미리 긴 새끼줄을 마련하여 4~5*m* 간격마다 한 봉지씩 매단다. 새끼줄은 부용대 언덕 위의 소나무에 걸고, 아래로는 만송정의 굵은 소나무에 매단다. 만송정 쪽에서 봉지 끝에 불을 붙이면 부용대 쪽에서 서서히 당겨 올린다. 이 줄불은 서너 군데에 마련하는데, 봉지가 다 타는 데 두세 시간이 걸린다.

음력 7월 열 엿샛날 밤에 달이 떠오르면 6~7명의 선비들이 나룻배를 타고 강물 위로 나간다. 여기에 모인 선비들은 하회에 사는 지체 높은 학자와 가까운 곳에서 초청된 시인, 묵객들이다. 배에는 네 기둥을 세워 차일을 치고, 주위가 밝게 초롱을 단다. 서로 술잔을 권해서 흥이 돋으면 〈적벽부赤壁賦〉를 외면서 시창詩唱을 시작으로 놀이가 전개된다. 시회와 함께 가을바람과 밝은 달을 즐기다 보면 하늘의 '줄불'로부터 이채롭고 화려한 불꽃이 강물 위로 끊임없이 떨어진다. 한편 부용대 위의 형제암兄弟巖 부근에서 한 번에 200~300개씩 달걀불을 띄워 보내면 많은 불꽃이 서서히 옥연정 앞 소沼를 향하여 떠내려가서 맴돌아 선유에 한층 흥취를 더한다. 이 무렵에 이따금 낙화가 행해진다.

미리 부용대 절벽 위에 서너 명이 올라가 있다가 강물 위의 배 안에서 시 한 수를 지었다는 발표가 나면 강가에 모여 있던 관중들이 "낙화야!" 하고 소리를 지른다. 그러면 부용대 위에서 솔가지를 묶은 단에 불을 붙여 강 위를 향하여 힘껏 내던진다. 이 낙화는 시뻘건 불덩이가 되어 떨어지다가 절벽 밑 바위에 부딪히며 산산이 부서져 장관을 이룬다. 뽕나무숯 봉지는 불을 붙여 축귀逐鬼하던 '귀신줄불' 달기 때에 흔히 만들던 것이다. 보름날 밤 밝은 달빛을 이용하여 집안으로 들어오려는 잡귀를 쫓기 위해 대문 밖에 긴 장대를 세워 이 숯가루 봉지를 매달았다. 한편 달걀불은 원래 빈 달걀 껍질에 종이나 솜으로 심지를 만들어 꽂고 기름을 부어

불을 켜던 것인데, 요즘은 백여 개의 바가지 쪽을 마련하여 기름을 먹인 솜뭉치를 놓고 불을 붙인다.

특징 및 의의 선유 줄불놀이는 1933년경에 전승이 중단되었다. 그 후 광복 경축 행사로 한 차례 행해졌으며, 1975년에는 주한 외국 사절단이 방문하자 하회마을 문화를 소개하기 위해 또 한 차례 연행되었다. 현재는 복원되어 해마다 안동국제탈춤페스티벌 기간에 벌어진다. 하회마을에서 전승되어온 국보 하회탈과 중요무형문화재 하회 별신굿 탈놀이가 서민 문화를 대표한다면, 같은 지역에서 양반 문화를 대표할 수 있는 것이 바로 선유 줄불놀이라 할 수 있다. 이는 안동 사회가 예전부터 서민과 양반의 문화가 공존하면서 조화를 이루어왔음을 잘 보여 주고 있다.

참고문헌 물과 불의 축제 – 선유낙화놀이의 전통과 하회 선유 줄불놀이(한양명, 민속원, 2009), 안동시사편찬위원회(안동시사, 1999).

필자 조정현(曺鼎鉉)

함안 낙화놀이

정의 경상남도 함안 함안면 괴항마을에서 매년 사월초파일에 숯가루를 이용해 만든 낙화를 매달고 불을 붙여 놀던 불꽃놀이.

역사 함안 낙화놀이의 유래는 정확히 전하여지지는 않지만 문헌과 조사를 통해 본 결과 17세기 조선 중엽부터 시작된 것으로 추정되고 있다. 함안 낙화놀이는 이수정낙화놀이 또는 무진정 낙화놀이라고도 불리는데, 조선 선조 때 이 지역 군수였던 정구가 최초로 창시했다는 이야기가 전한다. 함안 낙화놀이의 최초의 기록은 오횡묵의 『함안총쇄록』에 등장한다. 오횡묵은 함안 군수로 부임해 있던 4년 기간 중 1890년과 1892년 사월초파일에 행한 낙화놀이를 보고 일기 형식으로 기록하였다. 이 기록에 의하면 당시 낙화놀이는 함안읍성 전체에서 행해져 산 위에서 구경할 정도로 대규모였다고 한다.

괴항마을 주민들은 19세기 말까지도 낙화놀이를 자체적으로 전승하고 있었다고 한다. 세벌 논매기를 끝마친 후 사월초파일 관등놀이를 할 때에 불씨 주머니를 등에 달아서 놀이를 하였다. 이때는 부정기적으로 2~5년마다 한 번씩 놀았다. 당시에는 낙화놀이의 주재료인 숯을 마을에서 직접 구운 것이 아니라 마을 안쪽 골짜기의 기와가마에서 기와를 굽고 난 후 남은 숯을 줍거나 얻어 와서 마을 주민들이 빻아 낙화를 만들었다. 낙화놀이의 장소는 괴항마을 북동쪽 함안천과 인접한 이수정(무진정)이다. 낙화놀이의 주체는 마을 주민으로 자발적으로 소요 경비와 낙화놀이 재료를 준비하였다. 낙화놀이는 특별한 진행 절차가 없이 행사 당일 오후 마을 풍물패에 의한 풍물놀이가 벌어졌으며, 어둠이 내리면 낙화에 불을 붙여 낙화놀이를 하였다.

한편으로 『한국민속종합조사보고서韓國民俗綜合調査報告書』 경상남도편에 따르면, 낙화놀이를 조선시대 서생書生들이 시회詩會를 열 때에 곁들인 놀이로 소개하고 있다. 이후 일제강점기에는 민족정기 말살 정책에 의해 중단되었다. 그러다가 광복 후 괴항마을에서 사월초파일에 낙화놀이를 다시 재현하였고, 1960년대에는 마을 자체적으로 참나무로 숯을 직접 구워 낙화놀이를 하게 되었다. 이 시기의 낙화놀이는 특별한 진행 절차나 고유제 없이 마을별 풍물놀이로 전후 공연을 하였다. 이후 1985년 다시 낙화놀이가 복원·재구성되었고, 2001년 이수정낙화놀이보존회를 구성하게 되어 조직적으로 전승하게 되었다. 이때까지만 해도 이수정낙화놀이라는 명칭으로 군민의 안녕을 기원하며 매년 사월초파일을 전후하여 이수정 일대에서 열렸다. 그러다가 2000년대에 들어서부터 함안면민을 중심으로 함안낙화놀이보존위원회가 결성되었고, 2008년 10월 30일 '함안 낙화놀이'라는 이름으로 경상남도 무형문화재 제33호로 지정되어 지금에 이르고 있다.

내용 낙화놀이는 '낙화유落火遊', '줄불놀이'라고도 한다. 밤하늘에 흩어지는 불꽃을 관상하던 운치 있는 놀이로, 주로 뱃놀이나 시회·관등놀이 등에서 놀이의 흥을 돋우기 위해 행하였다. 뽕나무나 소나무 또는 상수리나무 껍질을 태워 만든 숯가루를 한지 주머니에 채우고 그것을 나뭇가지나 긴 장대 또는 추녀 끝이나 강가 절벽 위에 줄을 매고 매달아 불을 붙인다. 그러면 불씨 주머니에 든 숯가루가 타면서 불꽃이 사방으로 흩어지는데, 이러한 모습이 마치 '불꽃'이 떨어져 날아가는 것 같아 '낙화놀이'라고 불렸다. 함안 낙화놀이는 연등 사이에 참나무 숯가루로 만든 낙화를 매달아 이 낙화에 불을 붙여 꽃가루처럼 물 위에 날리는 불꽃놀이다. 낙화놀이에 사용하는 숯가루는 민간에서 직접 제작한 것이며, 여기에 심지를 박아 불을 붙여 태우면 낙화落火 현상이 일어난다. 그런데 떨어지는 불씨의 형상이 마치 꽃가루가 날리는 것처럼 비유되어 낙화落花로 풀이된 것이라 한다.

함안 낙화놀이는 마을 자체에서 제작한 숯가루를 한지에 돌돌 말아 낙화 심지를 만들고 이것을 이수정 연못 위에 걸쳐진 줄에 매다는 것으로 준비가 완료된다. 이어서 줄에 매달린 낙화 심지에 불을 붙임으로써 숯가루가 불을 머금고 타면서 바람에 날리는 장관을 연출한다. 구체적으로 함안 낙화놀이는 참나무를 이용하여 숯을 구워 숯가루를 내는 데서부터 시작하여 낙화 감상으로 마무리된다. 2000년대 초에 들어와 진행된 놀이의 준비 과정을 보면 '나무하기–숯굴 파기–숯 굽기–숯 꺼내기–숯가루 내기–심지 만들기–낙화 만들기–줄 설치하기–꼬마전구 설치하기–낙화 걸기'의 순으로 이어진다. 낙화용 숯은 마을 인근 야산에서 참나무를 베어다가 마을의 공터에 숯굴을 만들고, 거기서 닷새 정도 구워 사용한다. 숯가루를 빻을 때는 입자의 크기를 조정하며 정성을 기울인다. 그리고 낙화 만들기는 마을 부녀자들이 참여하여 만드는데 이때 필요한 재료는 숯가루와 한지, 속 심지, 매듭용 광목끈 등이다. 한지는 가로 15㎝, 세로 30㎝ 정도의 크기이며, 낙화 한 개당 두 장의 한지가 필요하다. 심지의 크기는 가로 5㎝, 세로 30㎝ 정도로 만든다. 다음 이수정 연못 위에 줄을 설치할 때는 남성들이 뗏목을 타고 건너다니며 건다. 재질은 예전에는 새끼줄을 사용하였으나, 오늘날은 나일론으로 만든 와이어를 사용한다. 다음 낙화 걸기는 행사 당일, 뗏목을 타고 이동하면서 심지가 아래로 향하도록 하여, 대략 50㎝ 간격으로 건다.

낙화놀이의 준비가 모두 끝나면 본격적인 낙화놀이에 들어간다. 이때 먼저 고유제를 지내는데 놀이의 본격적인 시작을 고하는 축문을 낭독하고 마을이 대동단결하여 낙화놀이를 하게 된 기쁨과 그로 인한 운수대통함이 세세년년 이어지기를 천지신명에게 기원한다. 고유제가 끝나면 지역 유지들이 영송루 주변에서 낙화에 불을 붙여 점화식을 한다. 불을 붙일 때는 대략 길이 1m, 지름 5㎝ 정도 되는 생대나무 끝에 기름을 먹인 광목을 끼워 만든 횃불을 사용한다. 낙화 점화가 끝나면 마을 사람들이 뗏목을 띄워 연못 가운데의 낙화에 불을 붙인다. 천 개의 낙화에 불을 붙이는 데 소용되는 시간은 한 시간이 넘는다. 이후 낙화에 불이 붙고 나면 대략 두 시간 정도 낙화를 감상하게 된다.

특징 및 의의 낙화놀이는 대보름을 맞이하여 부정한 것을 쫓고 상서로운 것을 불러들이는 벽사진경의 목적에서 시작되었다. 이것이 후대로 내려오며 놀이의 성격이 강화된 것으로 파악된다. 낙화놀이는 놀이 자체의 화려함을 즐기기도 하지만 그 기능적인 측면에서 보면 공동체에 위협을 가하는 질병과 재액을 쫓고 경사를 부르는 벽사의 의미가 담겨 있다. 떨어지는 불꽃의 붉은 기운이 상서로움과 위안을 안겨다 주며 바람에 흩날리는 불씨는 놀이에 참가한 사람들에게 축복이 내리는 듯한 감흥을 자아내게 한다. 또한 낙화놀이의 준비 작업부터 전 과정에 걸쳐 주민들이 자발적으로 참여하며 이웃과 더불어 하게 됨으로써 우의를 다지는 계기가 되기도 한다. 현재는 지역 고유의 전통과 현실적 상황이 적절히 조화되면서 독특한 놀이로 전승되고 있다.

참고문헌 이수정낙화놀이(박성석·정현옥, 함안군·경상대학교, 2005), 한국민속대사전1(한국민속대사전편찬위원회, 민족문화사, 1991), 한국민속종합조사보고서 – 경상남도(문화공보부 문화재관리국, 1976), 함안군지3(함안군지편찬위원회, 2012).

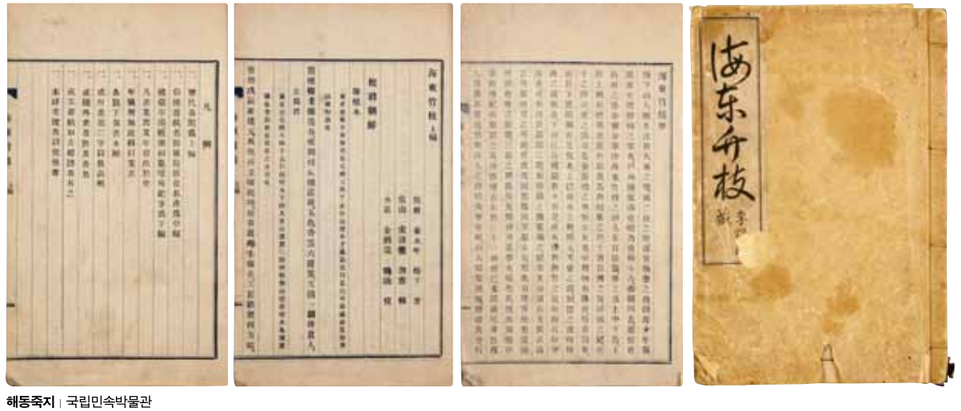
필자 남성진(南聖辰)

해동죽지

海東竹枝

정의 조선 후기의 각종 놀이와 명절 풍속 등의 다양한 내용을 담은, 최영년崔永年(1856~1935)이 지은 시집.

내용 『해동죽지海東竹枝』는 조선 후기 문신이자 서예가인 최영년이 지은 한문과 한시 혼합 형태의 기록이다. 1921년에 저술해서, 1925년에 출판되었다. 상·중·하



해동죽지 | 국립민속박물관

로 구성되어 있는데, 상편 68수는 기문이사奇聞異事로 조선조의 기이한 이야기를 엮은 것이며, 중편 111수는 속악유희俗樂遊戱·명절풍속名節風俗·음식명산飮食名山로 구성되어 놀이·연희·명절 풍습·음식 등에 관한 내용을 담고 있으며, 하편 128수는 누대정각樓臺亭閣·전묘사묘殿廟祠墓·단소사향壇所祀享으로 각 지역의 누각·정자·사당이 있는 명승고적을 돌아보고 느낀 감회를 적은 것이다. 체재를 보면 각 편의 앞에 간단히 내용을 설명을 하고, 마지막 부분에 순 한글로 놀이명을 표기하고 있다. 그리고 뒤편에 칠언절구의 간단한 한시로 이에 대한 필자의 감회를 적었다.

최영년은 조선 마지막 서리 출신의 가난한 시인으로, 삼현금을 잘 탄 풍류객으로 알려져 있다. 그의 아들은 신소설 작가로 유명한 최찬식(1856~1935)으로, 갑오개혁 직후인 1897년 부친이 광주에 설립한 시흥학교時興學校에 입학해 신학문을 공부하였다. 최찬식은 〈추월색秋月色〉(1912), 〈안雁의 성聲〉(1914) 등의 작품을 쓴 신소설의 대표 작가이다.

『해동죽지』에서 우리가 주목하는 부분은 중편이다. 중편의 속악유희 66편에는 다양한 놀이가 소개되어 있고, 명절 풍속 45편에도 일부 놀이가 포함되어 있다. 속악유희에는 놀이가 다수인데 이 중에 편전희便戰戱(편쌈)는 편싸움을, 선접군先接軍(접싸움)은 자리싸움놀이, 인색희引索戱(줄다리기)는 줄다리기, 각저희角觝戱(씨름)는 씨름, 탁견희托肩戱(탁견)는 택견, 수벽타手癖打(수벽치기)는 손뼉치기, 승경도勝景圖(승경도)는 승경도놀이, 축치구蹴雉毬(제기차기)는 제기차기, 강패희江牌戱(대격추리)는 골패놀이, 타전희打錢戱(돈치기)는 돈치기, 구전희鬮牋戱(엿방망이)는 엿치기, 투풍쟁鬪風箏(연)은 연날리기, 선풍화旋風花(도로람이)는 바람개비 돌리기, 오란희五卵戱(공긔)는 공기놀이, 빙구자氷毬子(팽이)는 팽이치기, 도색희跳索戱(줄넘기)는 줄넘기, 엄목희掩目戱(까막잡기)는 까막잡기, 은신희隱身戱(숨박국질)는 숨바꼭질, 부도옹不倒翁(옷독이)은 오뚝이놀이를 말한다. 기타 지금은 사라진 놀이로 팔목희八目戱(수투전), 순라희巡邏戱(순라잡기), 채포곡彩布穀(꾹꾹이) 등이 있다.

탁견희는 각술이라 하여 택견을 말하는데, 두 사람이 마주 서서 발로 상대를 가격해 거꾸러뜨리는 방식이다. 탁견을 못 하는 자는 상대의 다리를 차고, 잘 하는 자는 상대 어깨를 차고, 비각술이 있는 자는 상대의 상투를 떨어뜨린다고 해서 기술의 수준에 따라 구분하여 설명하고 있다. 이 놀이로 여자를 차지하거나 원수를 갑는 데에 이용했다고 부연하고 있다. 인색희는 현존 줄다리기인데 좌우로 편을 나누고, 직경 몇 자 되는 굵은 밧줄에 나무를 비녀같이 지르고 여기에 수천 개의 작은 밧줄을 달아서 풍년을 기원하며 당긴다고 기술하고 있다. 이것은 현존 동서부 쌍줄 형태에 버팀목을 끼워 연결하고, 다시 좌우에 곁줄을 달아서 당기는 현존 대형 쌍줄 당기기 방식과 동일하다. 당시에는 젊은 각시들도 놀이에 참여했다고 한다. 축치구는 '제기차기'라고 표기하고 있다는 점에서 현재의 제기차기와 동일하다. 꿩의 꼬리로 제기를 만들어 네 사람이 하면 사방구, 세 사람은 삼각구, 두 사람은 쌍봉구라 말한다. 강패희는 골패놀이로서 노름의 성격은 크지 않다고 보았으며, 강패의 기구인 대격을 우리말로 '대격추리'라고 말한다. 구전희는 우리말로 '엿방망이'라 표기한 것으로 보아 현재의 엿치기로 보인다. 그런데 8목이 아닌 4목으로 하고, 비천한 사람들이 도박으로 한 놀이라는 점에서 네 개의 엿으로 하는 노름성 엿치기로 보인다. 선접군은 과거 보기 전날 밤에 유생들 사이에 노는 놀이로, 힘센 사람에게 유건을 씌우고 노선배라 해서 문을 열면서 자리를 차지하려고 새벽까지 몸싸움을 하는 놀이 형태이다. 과거 시험장의 자리다툼을 재현하는 놀이로 보인다. 엄목희는 까막잡기라고 명명하는데, 술래의 눈을 가리고, 주위 사람 중에 한 사람을 잡는 것으로 근래까지 전승되던 놀이이다. 순라희는 순라잡기로, 인경 통금 시간 이후에 순라꾼들이 야경을 하면서 통금 위반자를 잡는 것을 어린이들이 모방한 놀이 형태이다. 기타 속악유희에 보면 각종 궁중 음악과 놀이 형태인 봉황음·영산회·포구락·선유락 등이, 민요와 잡가로서 관동곡·감별곡·산유화·풍년가·아라리 등이, 전문 예인패로서 무동패·사당패·홍동지(인형극)·풍각패·고사반(굿중패) 등이, 각종 의례인 회혼례·창신래·동산례·축사경·초혼새 등이 다양하게 나온다.

명절 풍속에도 일부 놀이가 나타나는데, 도판희跳板戱(널뛰기)는 널뛰기, 망원월望圓月(달맞이)은 달맞이, 답교행踏橋行(답교)은 답교놀이, 자화희煮花戱(화전노리)는 화전놀이, 유화설流火雪(줄불)은 줄불놀이, 수포락水匏樂(물장구)은 물장구놀이, 송추천送鞦韆은 그네뛰기, 탁족희濯足戱는 유두 탁족놀이를 말한다.

유화설은 현존 줄불놀이로, 초파일에 수천 개의 숯가루 주머니를 숲 사이에 매달아 놓고 불을 붙이면 눈가루처럼 불꽃이 떨어진다고 묘사하고 있다. 수포락은 물장구놀이로 초파일에 파일빔을 입고, 느티나무 잎떡과 검은 팥떡을 먹으며, 바가지를 물동이에 띄워 놓고 두드리는 놀이이다. 이것은 초파일의 아이들의 수부水缶놀이를 지칭한다. 기타 명절 풍속에 보면 일반 세시풍속으로 설빔·세배·귀밝이술·귀신닭날·단오빔·복조리 등, 세시음식으로 약밥·산적·수정과 등, 세시의식으로 귀신닭날·앵도천신·단오부적·도당굿·백종제 등의 신앙의식 등이 나타난다.

특징 및 의의 『해동죽지』는 최영년이 지은 책으로, 중편 111수는 속악유희라 하여 다수의 놀이가 포함되어 있으며, 하편 명절 풍속에도 일부 놀이가 소개되어 있다. 이 책의 놀이를 보면 편싸움, 자리싸움, 줄다리기, 씨름, 택견, 손뼉치기, 승경도놀이, 골패놀이, 돈치기, 엿치기, 연날리기, 바람개비 돌리기, 공기놀이, 팽이치기, 줄넘기, 까막잡기, 숨바꼭질, 오뚝이놀이, 널뛰기, 달맞이, 답교놀이, 화전놀이, 줄불놀이, 물장구놀이, 그네뛰기, 유두탁족놀이 등이 다양하게 기술되어 있다. 따라서 조선 후기 놀이 연구에 매우 귀중한 문헌 자료이다.

참고문헌 海東竹枝, 속악유희(황순구, 범우사, 2002), 해동죽지(한국민족문화대백과사전, 한국학중앙연구원, 1991).

필자 정형호(鄭亨鎬)

허수아비놀이

정의 역할을 정해 허수아비처럼 서 있거나 다른 사람을 움직이지 못하게 가로막는 놀이.

내용 가을 들판에 하루 종일 서 있는 허수아비를 본떠 만든 놀이로 처음에는 역할놀이였다가 후에는 다른 사람을 잡는 형태의 놀이로 발전되었다. 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에는 역할놀이와 현재까지 이어지는 형태가 모두 소개되어 있다.

> 가위바위보로 김 첨지, 박 첨지 각각 한 명씩을 정하고 나머지는 모두 여우가 된다. 박 첨지 발의 고구마를 여우가 망가뜨리므로 김 첨지와 의논하여 김 첨지를 허수아비로 세운다. 그러나 꾀 많은 여우는 허수아비를 무시하고는 계속 망가뜨린다. 그래서 김 첨지는 박 첨지에게 직접 허수아비가 되라고 한다. 그곳에 여우가 다가온다. 허수아비는 하나인데 여우는 많으므로 결국은 여우를 한 마리도 잡지 못하고 오히려 여우에게 홀린다. 결국 모두가 어울려서 춤춘다. – 전북 전주·완주

> 한 사람이 허수아비가 되어 서 있다가 다른 사람이 그 옆을 지나갈 때, 재빠르게 지나가는 사람을 붙잡는다. 잡힌 사람이 대신 허수아비가 된다.
> – 전북 임실

역할놀이 계통의 놀이는 사라지고 근래에는 후자 유형의 새로운 변형이 생겼다. 특징적인 놀이 몇 가지를 소개하면 아래와 같다.

첫 번째 놀이는 참가 인원이 4~5명 정도로 놀이 방법은 다음과 같다. ①큰 사각형 안에 십자를 그려서 네 개의 사각형이 나오도록 놀이판을 그린다. ②가위바위보로 차례를 정한다. ③첫 번째 사람이 먼저 출발한다. 첫 번째 사람은 오른쪽 아래 칸에서 앙감질로 세 번 뛰어 오른쪽 위 칸으로 넘어가서 양팔을 벌리고 다리를 벌려 선다. ④다음 사람들은 첫 번째 사람처럼 세 번 앙감질을 하여 첫 번째 사람에게 부딪치지 않게 조심하며 자세를 취한다. 나머지 사람도 위와 같이 하는데 누구든 먼저 온 사람의 몸에 닿으면 실격한다.

두 번째 놀이는 참가 인원이 5~8명 정도이다. ①가위바위보로 술래를 정한다. ②술래는 등을 구부리고 엎드려서 발목을 잡는다. ③다른 사람들은 차례를 정해 말의 등을 짚고 뛰어넘는다. 착지하는 순간 두 팔을 벌리고 외다리로 허수아비처럼 선다. ④사람들은 말을 뛰어넘어 착지할 때 앞에 뛰어넘어 서 있는 허수아비를 건드리면 안 된다. 뛰어넘는 방향과 팔을 벌리는 방향을 자유롭게 하여 다음 사람이 착지하기 어렵게 한다. 그래서 나중에 넘을수록 어려워진다. ⑤허수아비를 건드리거나 말을 뛰어넘지 못하면 그 사람이 술래가 된다.

세 번째 놀이는 철봉을 이용하는 경우로 보통 5~6명 정도가 적당하다. ①가위바위보로 순서를 정한다. ②철봉 뒤에 출발선을 반 타원형으로 그린다. ③철봉 앞에 반 타원형으로 바닥선을 그린다. ④출발선에서 철봉에 매달려 바닥선을 넘어 착지하면서 '허'를 외친다. 이어 '수', '아', '비'를 외칠 때마다 한 발짝씩 움직이며 자리를 잡고 '비'를 한 다음에는 그대로 움직이지 말아야 한다. ⑤다른 사람도 같은 방법으로 한다. 이때 다른 사람을 건드리면 실격한다. ⑥모든 사람이 다 나오면 먼저 나온 순서대로 다른 사람과 닿지 않게 몸을 움직여 철봉을 잡고 출발선 밖으로 나온다. ⑦출발선으로 돌아온 순서가 다음 판의 차례가 된다. 먼저 탈락한 사람은 뒷번호가 된다.

특징 및 의의 허수아비는 인공 구조물이기 때문에 그 자리에 움직이지 않고 서 있는다. 그러나 아이들은 움직이지 않고 그대로 있기가 쉽지 않다. 게다가 다른 사람이 방해하고 있기에 더 어렵다. 허수아비에서 착안한 단순한 놀이였지만 아이들의 기발한 생각이 모여 다양한 형태로 발전한 놀이이다.

참고문헌 부여의 민속놀이(강성복, 금산문화원, 1994), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992).

필자 이상호(李相昊)

현천 소동패놀이

정의 전라남도 여수 소라면 현천리에서 소동패를 중심으로 전승되어온 노동과 관련된 집단놀이.

내용 집단 노동을 위해서 농촌에서 두레가 조직되는데 20세 이상의 조직을 대동패, 16세에서 19세에 이르는 청소년 조직을 소동패라고 불렀다. 현천 소동패놀이는 소동패에서 행해졌던 집단 노동과 관련된 놀이 일체를 말한다. 소동패는 주로 풀베기 또는 논메기 등의 노동을 함께 했다. 그러나 단순하게 일만 하는 것이 아니라 일을 하면서, 그리고 일을 전후하여 여러 가지 놀이를 함께 놀았는데 이들을 일괄하여 하나의 민속놀이로 재구성하여 현천 소동패놀이라는 이름을 붙이게 되었다.

현천 소동패놀이는 1970년대 후반 복원된 후, 1980년 광주에서 열린 제11회 남도문화제에서 최우수상, 1981년 인천에서 열린 제22회 전국민속예술경연대회에서 대통령상을 수상했다. 그리고 그 이듬해인 1982년 10월 15일 전라남도 무형문화재 제7호로 지정되었다. 지정 당시 기예능 보유자 3인(정홍수, 정양수, 정순원), 교육 보조자 3인(정중권, 박춘석, 김향순), 이수자 3인(김오동, 손웅, 김윤곤)이 인정되었다. 현천 소동패놀이 전수관은 1998년 12월 31일 건립되었다. 전수관은 1층 사무실 및 연습실(190.06㎡)과 2층 강의실(115.72㎡), 3층 옥상(30.30㎡)으로 이루어져 있다. 매년 이곳에서 현천 소동패놀이 전수 교육과 공연이 진행되고 있다.

현천 소동패놀이의 조직은 두목, 공헌, 좌상佐上, 앞소고, 뒷소고, 영令이 있으며, 소동패 조직의 두목은 전체 구성원 중에서 머리가 좋고 통솔력이 있는 사람으로 마을 어른들이 정하였다. 놀이 구성은 진행 과정을 기준으로 하여 볼 때 크게 세 부분으로 나뉜다. 첫째, 소동패를 소집해서 일터로 나가기까지의 놀이, 둘째, 일터에서 일을 하면서 어울리는 놀이, 셋째, 일을 마치고 마을로 돌아오는 과정에서의 놀이가 그것이다.

첫 번째 일터로 향하기까지의 단계는 소고놀이가 중심이 된다. 일터로 나가기 전에 아침식사를 재촉하는 '조반소고', 일정한 장소에 집합하는 '모임소고', 그리고 일터로 향하는 '길소고'로 진행된다. '모임소고'는 공동 모임이 이루어지는 일정 장소에 소고를 울리면서 영기를 받들어 세우면 연장을 챙겨든 소동패들이 도열을 하게 되며, 공원이 인원을 점검하는 한편 그날의 작업 등에 대한 설명과 지시로 이어진다. 다음은 영기를 앞세우고 길소고 소리에 맞춰 일터로 향하면서 노래가 덧보태지기도 한다.

두 번째 일터에서는 노동요가 불린다. 일터에 도착하면 들가에 영기를 꽂고 작업에 들어간다. 풀베기는 개인적으로 진행되는 작업이며 동작의 통일이 필요하지 않다. 그러나 논매기는 동작의 통일이 필요하기 때문에 작업 동작에 맞춰 여러 가지 노래를 함께 하게 된다. 초벌매기, 두벌매기, 세벌매기로 진행되는데 일의 동작에 맞춰 초벌 때 〈어기야소리〉, 두벌 때 〈방아소리〉, 세벌 때 〈개구리타령〉 등을 부른다.

세 번째는 일을 끝내고 마을로 돌아오는 과정에서 놀아진다. 어른으로 구성된 대동패를 만나면 안부와 인사를 묻는 '전갈올리기'를 하고, 혹시 다른 마을의 소동패를 만나면 겨루기가 진행된다. 다른 소동패와의 겨루기는 시비 전갈로부터 시작한다. 서로 길을 비켜주지 않으려고 기싸움과 기세를 올리는데, 이때 한쪽에서 "녹포 은갑은 상사로 조련하고, 기치창검은 일월을 희롱하고, 영은 군중지영이요, 문은 장군지문이라. 이 문을 치워 주시면 우리 소동 공좌승 뫼시고 돌아가겠습니다."라는 '영문 전갈'을 낸다. 순순히 길을 비켜줄 까닭이 없다. 그러면 서로 노래와 춤 등 기량으로 겨루는 한량겨루기를 할 것인지, 아니면 씨름·패싸움·달리기·허리잡기·밀치기 등 힘겨루기를 할 것인지를 상의하여 결정된 대로 겨루기가 진행된다. 한 쪽은 승자가 되고 다른 한 쪽은 패자가 된다. 승부가 결정되면 패자 쪽에서 정중하게 '가전 전갈'을 올린다. 이렇게 겨루기가 마무리되면 두 마을의 소동패들이 한데 어울려 농가에 맞춰 노래와 춤을 추면서 흥겨운 시간을 가진 뒤에 헤어진다.

특징 및 의의 현천 소동패놀이는 민속 현장에서는 오래전에 단절되었던 것을 1970년대 후반 민속놀이로 재구성되면서 무형문화재로 지정되었다. 현재는 현천 소동패놀이보존회와 현천중앙교회, 그리고 여수우도풍물굿보존회 등이 중심이 되어 전승 활동을 하고 있다. 과거 노동력이 곧 생산력으로 이어지던 시대에 많은 일손이 필요했을 때, 조직적 노동 활동의 일환으로 청소년을 중심으로 한 소동패가 구성되고, 이러한 소동패가 단순한 노동 집단에 머물지 않고 전래되는 민요·풍물·놀이 등을 전승하는 역할을 맡기도 했다. 과거 농촌사회에서 노동과 놀이가 함께했던 전형을 보여주는 사례로서 특히 청소년으로 조직된 민속의 전승 집단으로서 역할을 크게 맡았다는 점에서 의미가 짙다.

참고문헌 남도민속학 개설(지춘상 외, 태학사, 1998), 한국민속문학사전-민요·판소리(국립민속박물관, 2013), 한국세시풍속사전-가을(국립민속박물관, 2004).

필자 나경수(羅景洙)

호기놀이

정의 사월초파일의 연등燃燈을 준비하기 위해 아이들이 행한 놀이.

내용 호기놀이는 고려시대에 연등회와 짝을 이루어 주로 행해졌다. 『고려사高麗史』에는 공민왕이 사월초파일에 연등을 하고 궁전 뜰에서 아이들의 호기희를 구경한 뒤 포를 하사했다는 기록이 나온다. 초파일이면 집집마다 등을 다는 풍습이 있어, 수십 일 전부터 아이들이 장

대에 종이를 오려 붙인 깃발을 만들어 성안 거리를 돌아다니며 소리쳐 쌀과 베를 구해 그 비용으로 삼았는데 이를 '호기'라 부른다고 하였다.

조선시대에도 세시를 다룬 여러 문헌에 초파일의 풍습으로 호기에 대한 내용이 나온다. 조선 전기의 『용재총화慵齋叢話』에는 호기 풍속이 전한다는 사람들의 말을 인용하면서 "물고기 껍질로 북을 만들어 길거리를 몰려다니며 등불 켤 기구를 얻으러 다닌다."라고 하였다. 깃발을 들고 거리를 행진하며 북을 쳐 호기를 알리고 왕을 비롯한 대중이 이를 구경한 점으로 보아, 노래와 춤 등의 연희도 따랐을 가능성이 크다.

후대로 올수록 깃발을 들고 뛰어다니는 모습은 옛 기록을 전하는 데 그치고, 연등을 위한 등간燈竿과 관련해 호기를 설명하고 있다. 민가에서부터 상가와 관아에 이르기까지 등을 달기 위해 대나무를 이어 등간을 높이 세우고, 그 끝에 천으로 깃발을 달았다는 것이다. 『경도잡지京都雜志』 등에도 "등간에 깃발을 다는 것은 호기의 풍습"이라 하였다. 따라서 조선시대 아이들의 호기놀이 전승 양상은 확실하지 않지만, 호기놀이의 깃발을 단 장대가 연등을 달기 위한 등간과 결합되어 있음을 알 수 있다.

호기놀이에서 중요한 점은 '아이'와 '장대'의 종교적 상징성이다.

첫째, 연등회에서 아이들이 호기를 한 것은 공동체 제의를 앞둔 정화 의식의 의미를 지닌다는 점이다. 동서고금 없이 의례에 등장하는 아이는 오염되지 않은 순수함으로 의례 공간을 정화하는 상징적 존재이다. 최남선은 호기를 이두로 읽으면 불긔(purki)라 발음되므로, 그의 'ᄇᆞᆰ사상'과 관련해 불의 행사를 치르기 전에 제장祭場을 정화하는 의식으로 보았다. 편무영은 팔관회에도 화랑이 등장하는 점을 들면서, 두 의례의 사전 준비에 해당하는 정화 의식에 아동이 등장하는 공통점을 지적하였다.

둘째, 아이들이 들고 다닌 장대와 등을 달기 위한 장대는 신적 존재와 소통하는 신간神竿의 상징성을 지닌다는 점이다. 고래로부터 나무를 비롯해 탑, 솟대, 장승, 서낭대 등과 같은 수직의 구조물을 신앙의 대상으로 삼는 입간立竿 민속이 광범위하게 전승되고 있다. 이러한 구조물은 인간의 기원을 신에게 알리고 신의 뜻이 내려오는 매개로 여긴다는 점에서 일종의 신간이자 우주목宇宙木에 해당한다. 무당의 집에 세우는 대나무 장대는 신간의 전형적 모습이다. 아이들의 호기놀이가 마을 제의를 시작하기 전에 무당이 장대를 흔들며 집집마다 도는 것과 통하는 것임을 알 수 있다.

특히 농사가 시작되는 2월이면 집집마다 농경신인 영등신을 모시기 위해 장대를 세우고 헝겊이나 종이를 다는 풍습이 있다. 연등회는 정월대보름에 행하다가 1010년(고려 현종 1)에 2월 보름으로 변경했는데, 민간의 영등 신앙은 이러한 2월 보름 연등회와 관련이 깊다. 따라서 호기는 단순한 아이들의 놀이가 아니라 걸립乞粒의 형태를 띤 제전祭前 정화의 식이라 할 수 있다.

특징 및 의의 호기놀이는 민간신앙의 보편성을 담고 있는 대표적인 놀이적 의식이다. 호기라는 말이 '깃발로 부른다.'라는 뜻을 지니고 있듯이, 기를 들고 뛰어다니는 호기놀이뿐만 아니라 장대를 세우고 무언가를 다는 입간문화 또한 호기에 해당한다. 장대 자체가 신간의 의미를 지니고 있을 뿐만 아니라, 장대에 기를 닮으로써 인간의 메시지를 신에게 전하는 의미를 적극적으로 드러내고 있기 때문이다. 따라서 전승 역사에서 드러나듯이, 호기는 초파일에 국한되지 않고 연등회와 각종 제의에서 광범위하게 이어진 민간신앙의 주요 요소라 할 수 있다.

참고문헌 京都雜志, 高麗史, 東國歲時記, 洌陽歲時記, 慵齋叢話, 불함문화론(최남선, 1923), 한국불교민속론(편무영, 민속원, 1998).

필자 구미래(具美來)

호드기불기

정의 농촌의 아이들이 봄을 맞이하여 들에 나가서 물오른 나뭇가지 껍질을 벗겨 피리를 만들어서 불며 노는 놀이.

내용 '호드기'는 주로 버드나무 껍질로 만든 피리의 일종이다. 음력 3월 무렵인 봄철에 모든 나무나 풀의 성장이 왕성해져 땅 속에 있는 수분을 빨아올리는 힘이 세지므로 줄기와 껍질 사이 수분 통로가 윤택해진다. 호드기불기는 이때 물오른 버드나무(실버들)나 미루나무, 산오리나무 가지로 피리를 만들어서 부는 어린이놀이다. 주로 아이들이 버드나무 가지를 꺾어 껍질을 통으로 뽑아서 혀를 만들고 피리를 만들어 부는 것을 말한다.

조선시대 세시풍속지에는 여러 곳에 호드기불기가 소개되어 있는데, 홍석모의 『동국세시기』 3월 월내 조에는 "아이들이 버드나무 가지를 꺾어서 피리를 만들어 부는데 그 피리를 유생이라고 한다."라고 기록하였다. 유생柳笙은 버들피리라는 뜻이다. 그가 지은 시 가운데 『도하세시기속시都下歲時紀俗詩』(1847년)에는 '취유지吹柳枝'라는 제목의 한시가 수록되어 있다. "황금빛 버드나무 어여쁜 실버들黃金柳色嫩絲絲, 놀이하는 촌아이 다투어 꺾어대네遊戲村童競折枝. 피리처럼 구멍 내고 불어대면서疏孔取吹如觱篥, 길을 막고 합주하는 유지사노래攔街合唱柳枝詞."라 하였다. 또한 유만공柳晩恭의 『세시풍요』(1843)에도 호드기불기가 언급되어 있는데 "비 온 뒤 봄 숲 따뜻한 날雨後春林日煖時, 농부는 나무 접붙이려 뿌리가지 보살피네園翁接樹護根枝. 시냇가 버들에 일찍 물오르니正知溪柳生津早, 아이들 피리 소리 처음 듣겠네初聽兒童觱篥吹."라고 하였다.

누가 호드기를 더 오랫동안, 더 멋지게 부느냐에 따라 승패를 가리기도 한다. 아이들은 나뭇가지 대신 풀잎으로 불기도 하는데 늴리리 가락이나 아라랑, 동요 등 여러 가지 곡조를 분다. 남자아이들이 호드기를 불면 여자아이들은 봄철 풀을 뜯어서 서로 엇걸어 잡아당겨 끊어지는 것으로 풀싸움놀이를 하고 풀이름 대기도 하였다. 호드기 만들기는 대체로 서너 명 정도의 아이들이 모여서 새끼손가락만한 굵기의 파릇파릇한 버드나무 가지를 꺾는다. 다음에 나뭇가지를 10~15㎝ 정도 간격으로 칼집을 내어 자르고, 칼로 자국을 낸 부분과 다른 부분을 각각 잡고 힘주어 조심스럽게 비튼다. 속심을 빼내고 껍질 부분이 터지지 않게 분리한 다음 빈 껍질을 약 6~8㎝ 길이로 자르고 한쪽 끝의 겉껍질을 약 2㎜ 벗겨내고 속껍질이 드러난 부분을 눌러서 분다.



호드기불기 | 충남 서산 | 국립민속박물관

호드기는 만드는 사람의 취향에 따르기도 하는데, 길이와 굵기에 따라 음의 고저와 강약을 조절할 수 있다. 짧은 호드기를 입에 대고 불면 '호득호득' 하는 소리를 내고 길면 여운을 띤 소리를 내게 된다. 양손으로 잡고 소리를 조절하는데 길이가 길면 저음이 나고, 짧을수록 밝은 소리가 난다. 또한 구멍이 가늘면 고음이 나고, 굵은 버들가지를 이용하면 저음이 나는 등 다양하게 만들 수 있다. 솜씨가 좋은 아이는 피리처럼 여러 개의 구멍을 내어 불며, 전승 지역과 만드는 사람에 따라서 각양각색의 모양과 소리가 난다. 밤에 호드기를 불면 집 안으로 뱀이 들어온다거나 귀신이 찾아온다는 속신 때문에 저녁이 되면 불지 못하게 한다. 요즘에는 농촌에서 아이들이 하거나 어른들이 옛 향수에 젖어 만들어 부는 것이 보통이다.

이 놀이를 소재로 하는 민간 동요로 〈피리요〉가 전하는데 함흥 지방에서는 아이들이 버들피리를 불다가 소리가 안 나면 "피리야 피리야 닐닐 울어라, 너의 아버지는 나무하러 갔다가, 범의 앞에 물려 죽었다. 피리야 피리야 닐닐 울어라. 너의 어머니는 소금맞이 갔다가, 소금물에 빠져 죽었다."라고 하였고, 회양 지방에서는 버들피리를 입에 물고 "느 아범은 신고 오다가, 물에 빠져 죽고, 느 어멈은 빨래하다가, 물에 빠져 죽었다, 슬피 슬피 울어라"고 한다. 북청 지방에서는 "앵앵 울어라, 너의 어머니 죽어서, 부고가 왔다. 앵앵 울어라."라고 하여 피리 소리에 맞추어 불렀다. '앵앵'운다는 것은 호드기 소리를 의성擬聲한 것이다.

특징 및 의의 호드기불기는 산과 들에 꽃이 만발한 봄철을 맞이한 남자아이들이 들판으로 나가서 피리를 현장에서 만들어서 부는 놀이이다. 파리불기가 여자아이들의 가을철 아동놀이라면, 호드기불기는 남자아이들의 춘삼월 놀이다. 물오른 버드나무 가지로 직접 만드는 과정이나 소리를 잘 내는 것을 경연하면서 겨울의 폐칩에서 벗어나 봄을 맞이한 즐거움을 자연의 소리로 신명나게 표출하는 것이다.

참고문헌 조선의 향토오락(村山智順, 조선총독부, 1941), 동국세시기·열양세시기·경도잡지 합편(조선광문회, 1911), 우리나라 세시기(이윤희, 금룡도서주식회사, 1948), 조선대세시기(국립민속박물관, 2007), 한중세시풍속 및 가요연구(장정룡, 집문당, 1988), 한국민요집1(임동권, 집문당, 1961).

필자 장정룡(張正龍)

화가투
花歌鬪

정의 시조 카드를 바닥에 깔고 누가 더 많은 시조를 외고 있는지를 겨루는 놀이.

내용 화가투花歌鬪라는 말을 그대로 풀면 꽃과 같은 노래(시조)로 다툰다는 뜻으로 누가 더 많은 시조를 외고 있는가를 겨루는 놀이이다. 『조선의 향토오락朝鮮の鄕土娛樂』에는 가패歌牌로 소개되어 있고, 카드의 매수가 60매로 경상북도 영주에서 수시로 한다고 되어 있다. 시조잇기놀이, 시조연상놀이, 가투, 가패라 불리는데 만든 사람의 취향에 따라 시조 선택이 조금씩 다르나 놀이 방법이나 규격 등은 거의 비슷하다.

언제 누가 만들었는지는 정확한 기록이 없지만 일본의 영향을 받아 일제강점기에 만들어진 놀이로 추정된다. 특히 일제가 우리나라를 수탈하고 우리말을 말살하려고 하자 우리말과 시조를 잊지 않게 하려고 널리 보급함으로써 일제에 대항하는 수단으로 이용되기도 했다. 지금도 70대 노인들이 이 놀이를 했다고 하는 것으로 보아 광복 후에도 널리 행해졌던 놀이이다. 현재 전해지는 화가투는 모두 인쇄된 것으로 종이 질도 좋아 아직 남아 있는 것도 상당수 있어 박물관에서 어렵지 않게 볼 수 있다.



화가투 | 국립민속박물관

놀이 도구는 가로×세로의 크기가 5~6㎝×7~8㎝ 정도의 두꺼운 종이 200장이다. 이 중에 100장(읽는 패)은 시조의 초장·중장·종장이 모두 적혀 있고, 나머지 100장(깔패, 바닥패)은 종장만 적혀 있다. 읽는 패와 바닥 패의 뒷면을 달리하여 구분하기 쉽도록 했다. 화가투가 준비되면 시조의 종장(끝 구절)이 적힌 화가투 100장을 놀이하는 사람 앞에 흩어 놓는다. 놀이를 이끄는 사람은 시조가 모두 적힌 100장의 화가투를 초장(첫구절)부터 읽어 내려간다. 이때 찾기 힘들게 하느라고 바닥에 종장이 있는 곳이 아니라 다른 곳을 보며 읊기도 한다. 나머지 사람은 이끄는 사람이 읽는 시조의 종장에 해당하는 화가투를 바닥에서 찾는다. 찾으면 다른 사람보다 먼저 찾았음을 알리기 위해 해당 카드를 손바닥으로 내려친다. 그런 다음 카드를 들어 종장을 읽는다. 종장과 일치하면 화가투를 가지고 가고, 맞지 않으면 바닥에 내려놓고 계속한다. 잘못 찾은 사람은 찾을 기회를 갖지 못하게 하는 경우도 있는데 이는 시작할 때 정해야 한다. 놀이가 끝나면 화가투를 가장 많이 가진 사람이 이기게 되고, 그 사람이 다음 판에 놀이를 이끄는 사람이 되어 다시 시작한다.

특징 및 의의 화가투를 복원하려고 시도했던 사람들이 있었다. 1993년 '박씨네 시조놀이'라 이름 하여 복원한 박덕권 3형제와 2001년 조기석이 그들이다. 박씨네 시조놀이는 고시조 89수와 현대 시조 11수를 실어 화가투의 현대화를 꾀하려 했고 조기석은 지역 학자들의 고증을 들어 옛 모습을 되살렸다. 명절에 마땅한 놀이가 없는 상황에서 시조도 외고 모두 즐길 수 있었지만 일반에게 널리 알려지지 못해 대중화에는 실패했다.

참고문헌 민속놀이와 명절-상(조선의민속전통편찬위원회, 대산출판사, 2000), 전통놀이 모음집(문화체육부, 1995), 조선의 향토오락(村山智順, 박전열 역, 집문당, 1992), 시조놀이 복원 보급나선 박덕권씨 3형제(주은수, 중앙일보, 1993년 9월 9일).

필자 이상호(李相昊)

화전놀이

정의 여성들이 삼월삼진날 산이나 들의 경치 좋은 곳을 찾아 화전을 해 먹으며 노는 꽃놀이.

역사 화전놀이는 조선시대에 성행했지만 그 원류는 삼국시대로 거슬러 올라간다고 볼 수 있다. 조선시대 경상도에 관한 내용이 수록된 지리지인 『교남지嶠南誌』 권4 경주 산천조에 화절현花折峴이라는 고개가 나오는데, 그 이름은 신라의 궁인宮人들이 봄놀이를 하면서 꽃을 꺾은 데서 비롯되었다고 한다. 또한 같은 책 고적조에서는 재매곡財買谷을 소개하면서 "김유신의 만딸 재매 부인을 청연靑淵의 위에 있는 골짜기에 묻었으므로 이 이름을 붙였는데 해마다 봄에 같은 집안의 부녀자들이 그 골짜기의 남쪽 물가에서 잔치를 베풀었다. 이 시기에는 수많은 꽃들이 만발하고 송화松花가 골짜기에 가득하였다. 골짜기의 입구에 초막을 하나 얽었는데 그런 까닭으로 송화방松花房이라고 하였다."라고 했다. 물과 산이 있고 수많은 꽃이 만발한데다 놀이를 위한 초막까지 따로 얽었으니, 꽃과 송화로 지짐을 해 먹었을 수도 있을 것이다.

이렇듯 신라시대에 모습을 갖춘 화전놀이의 전통은 조선 전기에도 크게 달라지지 않았다. 『조선왕조실록朝鮮王朝實錄』 권7 1457년(세조 3) 4월 22일(을묘) 기록에는 화전놀이를 연상케 하는 기록이 나타난다.

> 이때에 금령禁令이 자못 간략하므로 무풍巫風이 성행하였으니, 도성의 남녀들이 떼 지어 술을 마시는 것을 싫어하지 않았다. 매양 한 번 술자리를 베풀면 반드시 음악을 베풀고 해가 저물어서야 헤어져 돌아갔다. 남녀가 노래를 부르고 춤을 추며 큰 소리로 떠들면서 태평 시대의 즐거운 일이라고 하였다. 귀가貴家 부인들도 또한 많이 본받아서 장막을 크게 설치하고는 며느리들을 모아서 호세豪勢와 사치를 다투어 준비하는 것이 매우 극진하였다. 진달래꽃〔杜鵑花〕이 필 때에 더욱 자주 그러하니 전화음煎花飮이라고 하였다.

집안의 여성들, 특히 며느리들이 함께 모여 놀이를 위해서 장막을 세우고 참꽃으로 지짐을 해 먹으며, 질펀하게 음주와 가무악을 즐겼으니 이때의 봄나들이는 곧 신라시대 및 후대의 화전놀이와도 상통한다.

내용 화전놀이는 꽃놀이라는 점에서 화류花柳놀이라고도 하는 반면 회취會聚 또는 꽃달임이라고도 한다. 회취會聚는 꽃이 피기 시작하는 봄 또는 가을에 농사일을 마치고 마을 사람들이 음식을 장만하여 강가나 들, 산등지를 찾아가 음식을 나누어 먹으며 노는 민속놀이이다. 오늘날의 소풍이나 야유회와 같은 성격이라 할 수 있다. 회취는 삼짇날의 화전놀이처럼 꼭 정해진 날에 노는 것이 아니라 주로 바쁜 농사일이 한 고비를 넘기는 단오 무렵 또는 세벌 논매기를 끝낸 백중 무렵에 하



화전가 | 조선시대 | 국립민속박물관
봄철을 맞은 여인들이 시집살이의 굴레를 벗어나서 경치 좋은 곳을 찾아 즐겁게 화전놀이를 하며 읊은 가사



화전놀이 | 경북 안동 하회마을 | 국립민속박물관

화전놀이를 할 때 부르는 〈화전가花煎歌〉는 다양한 주제로 여러 가지 노래가 전해온다. 화전가는 내방가사의 대표적인 형태의 하나인데, 이 노래를 통해 화전놀이의 모양을 짐작할 수 있을 정도이다.

일 년에 한 번 화전놀이를 할 때에는 놀이에 그치지 않고 그 날의 감회를 가사로 써서 돌려보고, 이것이 다시 통혼권通婚圈에 따라서 전파되는 풍속이 1950년대 전후까지도 영남 지역에서는 그대로 존속되고 있었다. 화전가는 유교적인 사고방식에 젖어 있어서 화전놀이의 즐거움을 충분히 표현하지 못하는 것도 있지만 여성 자신의 특유한 감정을 잘 표현한 가사도 있다. 특히 규방에서 나와 모처럼 해방감을 맛보는 내용의 가사는 조선시대 양반 여성들의 한 모습을 보여준다.

화전놀이를 마치고 귀가하지만 아직도 미련이 남았음을 다음의 〈화전가〉에서 볼 수 있다.

> 화간에 벌려 앉아 서로 보며 이른 말이 흉금이 상연하고 호탕하여/ 여자의 소견인들 좋은 경을 모를소냐. 장장춘일 긴긴날을 긴 줄도 잊었더니/ 규중에 썩힌 간장 오늘이야 쾌한지고. 서산에 지는 해가 구곡에 재촉하여/ 충암고산에 모운이 일어나고 암하야 잘 있거라 강산아 다시 보자/ 벽수동리에 숙조가 돌아든다. 시화세풍 하거들랑 창안백발 홀날리고/ 홍대로 놀려 하면 임간의 자연취객이 고향산천 찾아오마/ 아닌 고로 마지못해 일어나니.

〈화전가〉가 화전놀이와 만난 것은 19세기 초 이후이다. 이 시기에 이르러 여성들은 화전놀이의 과정과 소회를 담은 전형적인 화전가를 즐기기 시작한다. 〈화전가〉의 창작과 음영이 화전놀이의 주요한 내용으로 자리를 잡음으로써 여성들의 화전놀이는, 그 이전 시기 여성들의 화전놀이는 물론 남성들의 화전놀이와도 다른 면모를 보여주게 되었다. 후대에 이르러 화전놀이는 〈화전가〉의 산실이기도 했다.

특징 및 의의 조선시대에는 화전놀이가 성했던 만큼 이는 여성들만의 전유물은 아니었다. 16세기 시인 임제林悌는 홍만종의 『순오지旬五志』 상권上卷에 "작은 개울가에 돌 고여 솥뚜껑 걸고, 기름 두르고 쌀가루 얹어 참꽃을 지졌네. 젓가락 집어 맛을 보니 향기가 입에 가득, 한 해 봄빛이 배속에 전해지네."라는 시 한 편을 남겼다. 이 시를 보면 남성들도 화전놀이를 즐겼음을 알 수 있다. 그러나 남성들의 화전놀이는 부정기적인 봄맞이 풍류의 일환이었으며, 참여 범위도 지인知人들로 제한되어 여성들의 화전놀이와는 구별된다. 또 남성들에게는 가벼운 여가 활동이었으나 여성들에게는 일 년에 모처럼 맞이하는 공식적인 집단 나들이라는 문화적 의미가 있다.

참고문헌 東國歲時記, 三國遺事, 조선상식-풍속·지리·제도(최남선, 영인본, 1997, 민속원), 조선의 민속놀이(과학원 고고학 및 민속학연구소 민속학연구실, 푸른숲, 1988), 한국고전문학전집3-가사(고려대학교 민족문화연구소, 성음사, 1973), 한국민족문화대백과사전-25(한국정신문화연구원, 1991), 한국세시풍속사전-봄(국립민속박물관, 2005), 화전놀이의 축제성과 문화적 의미(한양명, 한국민속학33, 한국민속학회, 2001).

필자 김명자(金明子)

화투

정의 열두 달을 상징하는 화초그림딱지를 가지고 노는 놀이.

내용 '화투花鬪는 12종류 48장으로 되어 있는 놀이딱지의 일종이다. 일본의 카드놀이인 '하나후다花札'가 조선시대 후기에 한반도로 전해져 변형된 것으로 보이며, 이것을 처음 누가 전파시켰는지 알 수 없으나, 쓰시마 섬의 상인들이 장사차 한국에 왕래하면서 퍼뜨린 것으로 알려져 있다. 화투는 한국에 들어온 후 급속히 전파되어 오늘날 가장 대중적으로 이용되는 도박의 도구가 되었다. 그 놀이 방법이나 용어는 투전 등에서 유래한 것으로도 보인다. 간혹 '화토'로 잘못 발음하는 경우도 있다. 초기의 화투는 일본 하나후다와 유사하게 전해지다가 화투패 그림의 왜색이 짙다는 이유로 1950년대를 기점으로 화투의 현지화가 이루어졌다. 이 과정에서 판화를 4색판으로 줄이고 기존의 종이 재질에서 플라스틱 재질로 교체하며 두께도 얇아졌다. 크기는 보통 35㎜×53㎜이며 약 1㎜ 두께로 만들어져 있다. 색깔은 붉은색이 가장 많지만 기타 다양한 색의 화투도 있다.

일본에서 '하나후다'가 시작된 시기는 16세기 후반으로 보고 있다. 당시 일본은 포르투갈과 대대적으로 무역을 시작한 시절에 포르투갈 선교사를 통해 트럼프가 전해지게 되어 이것이 가루타의 일종인 '텐쇼-가루타天正カルタ'로 불리게 된다. 가루타는 카드를 뜻하는 포르투갈어 카르타(carta)에서 유래하였으며 훗날 여기에 한자를 도입하여 '가류다歌留多', '가류다加留多', '곳파이(골패骨牌)'등으로 불리기도 하였다. 그런데 일부 학자들은 서양에서 들어온 트럼프 역시 한반도의 투전 등이 건너가서 생긴 것이라 주장하기도 한다.

정월이 솔(송학), 2월이 매화(매조), 3월이 벚꽃, 4월이 등나무, 5월이 난초, 6월이 모란, 7월이 홍싸리, 8월이 공산명월, 9월이 국화(국준), 10월이 단풍, 11월이 오동, 12월이 비[雨]이다. 각 달은 넉 장으로 10끗(또는 20끗)짜리·5끗짜리 그리고 숫자로 쓰이지 않는 홑껍데기가 두 장이 있어 모두 48장이고, 열두 달 중 솔·벚·공산명월·오동·비에는 광光자가 씌어 있는 20끗짜리가 하나씩 들어 있다. 이렇듯 화투는 열두 달의 화초를 중심으로 한 화초딱지놀이인 까닭에 일본에서는 '하나후다'라 하였고, 우리의 경우는 화투라 명명한 것으로 보인다. 화투는 놀이의 종류도 여러 가지가 있어 보통 월별로 그림을 맞추어 가는 민화투(늘화투), 600점을 따면 이기는 육백과 삼봉·짓고땡·섰다·고스톱 등 다양한 형식의 놀이가 있고, 인원수도 종류에 따라 2명에서 10명까지도 참여할 수 있다.

이 중 대개의 놀이는 같은 달의 그림을 맞추어 패를 모으는 형식인데 경우에 따라 3단 3약과 같은 특정한 규약이 있어 이들 패를 모두 차지하면 점수를 더 가산



화투 | 국립민속박물관

할 수 있다. 3단은 5끗짜리 띠를 모으는 것으로 솔·매화·벚꽃으로 된 홍단과, 모란·국화·단풍으로 된 청단, 난초·흑싸리·홍싸리로 된 초단이 있고, 3약에는 난초약·단풍약·비약이 있어 그 달에 해당하는 넉 장의 패를 모두 차지하면 되는 것이다. 화투놀이는 자기에게 들어온 패의 끗수도 문제가 되지만, 상대방이 가지고 있는 패를 추리하여 눈치 빠르게 치게 되므로 고도의 지능과 심리작전을 요하게 되며, 아무 끗수도 없이 홑껍데기만 가지고도 많은 점수를 내기도 하여 흥미를 진작시킨다. 이밖에도 화투는 아낙네와 노인들의 심심풀이로서 '재수보기'와 '운수 떼기'를 하는 데 사용되기도 한다.

과거 우리나라에는 오랜 세월 동안 투전이라는 도박놀이가 있었으나 자연 소멸하고 화투치기로 대체된 감이 있다. 이 화투는 일본에서 들어온 까닭으로 일본풍이 짙다 하여 항일·반일의 민족적 감정으로 일제 말기와 광복 후 몇 해 동안은 거의 하지 않았으나 그 뒤 조금씩 사용되다가 현재는 가장 성행하는 대중놀이로 정착되었다. 이는 상점에 가서 화투 한 짝만 사면 언제 어디서나 누구든지 손쉽게 놀이를 할 수 있기 때문일 것이다. 그러나 최근에 이르러서는 원래 놀이의 목적에서 벗어나 하나의 도박놀이로 변질 되어가는 흠이 없지 않다. 일본에서도 도박성 문제로 에도江戶 막부에서 1791년에 금지령이 떨어지면서 이를 다른 그림을 그려서 대체하는 새로운 가루타를 만들면서 금지령을 피해간 것이 하나후다의 원형이다. 뒤에 하나후다도 수차례 금지령이 떨어진 적이 있었다. 이후 조선 후기에 '하나후다'가 전해져 한국의 화투로 변형되었다.

한국에서 대중적으로 보급된 된 화투와 달리 일본의 '하나후다'는 제2차 세계대전 이후로 보급이 점차 줄어들어 '이로하가루타'와 함께 정월 한정으로 특별히 하는 놀이로 이용되어 하나후다를 즐기는 일본인이 매우 드물다. 그리고 화투에 비해 '하나후다'가 실용성에서 불리한 점도 있어서 한국식 화투가 일본에 역수출 되는 사례도 나타났다. '하나후다'는 전통적인 일본식 기법으로 제작하며 뽕나무 또는 닥나무 껍질을 벗기고 점토와 혼합하여 만든 화지를 여러 겹으로 겹쳐 판을 만든 후 위에 전통 일본식 인쇄법으로 인쇄한다. 화투가 플라스틱 재질에 현대적 기법으로 인쇄하는 반면, '하나후다'는 아직도 이러한 전통적인 기법으로 제작하는 곳이 대부분이다. 일본의 게임 회사인 닌텐도도 창립 초기에는 하나후다 제작 회사로 출발하였으며, 이후 '하나후다' 사업 규모는 줄어들었지만 현재도 '하나후다' 관련 카드들을 생산하고 있다.

이 외에 한국의 화투와 일본의 '하나후다'가 가지는 차이점은 다음과 같다. 패의 테두리와 뒷면이 화투는 붉은색인 반면, '하나후다'는 검은색이다. 종이를 여러 겹으로 만드는 공정 특성상 '하나후다'의 두께는 화투의 2~3배 정도가 된다. '하나후다'는 적색, 흑색, 녹색, 황색, 자색(보라색)의 5색을 사용하며 패의 그림이 복잡하고 상세한 반면, 화투는 녹색, 자색의 2색이 제외되고 청색이 추가된 4색을 사용하며, 녹색은 흑색으로 자색은 청색으로 대체되었고, 패의 그림도 단순화 되었다. 비광의 인물 모습이'하나후다'에서는 일본식 의상이었으나, 화투에서는 왜색으로 인해 중국식 의상으로 바뀌었다. 청단의 색깔이 '하나후다'는 보라색이나 화투는 청색이며, 더불어 '하나후다'에는 없는 글씨로 1980년대 이후에 '청단' 문구가 추가되었다. 또한 '하나후다'에서는 따로 광光 표시를 하지 않았으나 화투에는 추가되었다. 홍단의 문구가 '하나후다'에서는 'あかよろし'(단, 벚꽃의 홍단은 'みよしの')가 표시되어 있으나, 화투에서는 '홍단'으로 통일되어 있다.

화투는 여러 문화 속에서 영향력을 발휘해왔는데 재수띠기, 운수띠기 등으로 진화하면서 점풍의 성격을 갖기도 했고, 화투타령(화투풀이, 화투뒤풀이) 등의 민요가 전승되기도 하면서 민초들의 정서를 담아내기도 하였다. 가사를 살펴보면, "정월 솔가지 속속헌 마음 이월 매조에 맺어놓고/ 삼월 사꾸라 산란한 마음 사월 흑사리 훗쳐놓고/ 오월 난초 나비가 되어 유월 목단에 춤잘 추네/ 칠월 홍돼지 홀로 누워 팔월공산에 달이 뜬다/ 구월 국화 굳은한 마음 시월 단풍에 뚝 떨어지고/ 동짓달 오동달은 열두 비를 넘어가네" 등으로 구연된다. 〈화투타령〉은 근대에 생성되어 일제강점기 때부터 많이 불린 것으로 보인다. 화투는 임진왜란 때 일본인이 가져왔다는 설도 있지만 19세기 말 대마도의 일본 상인들이 항구를 통해 조선에 퍼뜨렸다는 설이 유력하다. 이후 일본인이 조선 땅에 거류지를 만들고 이곳에서 일본인들이 화투 노름을 하면서 더욱 확산됐다고 보고 있다. 화투의 1(솔)부터 12(비)까지를 각 달과 연결해 식민지 백성의 '허무한 삶'을 읊고 있다. 일제강점기 때 이미 화투가 서민층에게 널리 퍼졌음을 보여주는 것이기도 하다. 일본에서 들어온 화투로 나라 잃은 백성의 무력감을 짙게 드러낸 것도 흥미롭다.

한국에서는 여러 가지 놀이 방법이 전해지다가 1970년대부터 고스톱이 화투의 대명사가 되었다. 1980년대에 들어서자 예사 사람들을 중심으로 아랫사람과 윗사람들이 두루 즐기는 놀이로 일반화되기에 이르면서, 사회적 상황을 반영한 정치풍자 고스톱이 새로운 규칙으로 등장한다. 이른바 싹쓸이 규칙과 거기에 따른 변형규칙, 즉 전두환 고스톱을 기점으로 정계 거물급 인물들의 정치행태가 고스톱의 규칙으로 반영되었던 셈이다.

특징 및 의의 화투의 전승양상은 곧 우리 역사와 사회문화적 변화의 다양한 국면을 상징적으로 드러내고 있으며, 일제강점기와 정치, 사회, 경제적으로 힘겨웠던 시간을 달래주었던 대중적 놀이로서 성격을 보여준다. 또한 전두환 고스톱 등에서도 알 수 있듯이 놀이규칙의 변개를 통해 민중적 처지에 입각해서 집권자를 풍자하고 그들의 권력획득 과정과 정치형태를 비판적으로 인식할 수 있는 양식으로 삼기도 하였다.

참고문헌 고스톱의 사회사와 민중적 현실인식(임재해, 한국민속과 오늘의 문화, 지식산업사, 1994), 한국민속대관4 – 세시풍속·전승놀이(고려대학교 민족문화연구소, 1982).

필자 조정현(曺鼎鉉)



횃불싸움 | 2002 | 충남 부여 | 국립민속박물관

횃불싸움

정의 정월대보름 저녁에 농촌의 아이들이 이웃 마을과 편을 갈라 산과 들녘을 쫓아다니며 횃불로 싸움을 하던 놀이.

역사 '횃불싸움은 거화전炬火戰, 홰싸움라고도 한다. 횃불싸움은 보통 음력 정월 14일 또는 대보름날 밤에 쥐불놀이·달맞이·달집태우기 등과 함께 이루어진다. 횃불싸움이 언제부터 시작되었는지는 알 수 없으나 1819년에 나온 『열양세시기洌陽歲時記』에 "홰를 밝혀 들고 무리를 지어 동쪽으로 달렸다."라는 내용이 언급되어 있어 횃불싸움을 연상시키는 구절이 나온다. 또한 19세기 중반에 나온 『동국세시기東國歲時記』에 "호서 지방의 풍속에 홰싸움[炬戰]이 있다."라고 전하고 있다. 한편, 1843년경 유만공이 서울의 월별 풍속을 읊고 지은 한시집인 『세시풍요歲時風謠』에도 횃불싸움[火戰]의 장면을 묘사하고 있다. 아이들이 횃불을 밝히고 달맞이를 한 뒤 서로 "쫓고 쫓기다가 홀연히 불로 공격하는 군사가 되었다."라는 내용이다.

횃불싸움은 우리나라 각지에 보편적으로 유행하는 놀이이지만 그 가운데 특히 영동을 중심으로 함경도 동해안과 경상도 동해안 지방에서 더욱 성행하였다는 것을 여러 가지 자료들을 통하여 알 수 있다. 함경도 북청 지방에서는 횃불싸움을 '관원놀이'의 한 부분으로 포함시켜 진행하였다고 한다. 수많은 군중들이 손에 횃불을 들고 토성을 도는 성돌이를 하다가 거의 끝날 무렵에 갑자기 수백 명의 홰꾼들이 관원의 앞잡이인 말을 타고 가는 '중군中軍(봉건 사회에서 군대의 벼슬 이름)'을 잡아 놓고 횃불로 두들겨 패는 시늉을 하였다 한다. 이것은 봉건 통치배들을 반대하여 인민 봉기가 일어났다는 것을 형상화한 것이며, 백성들이 간악한 관리들을 내쫓고 마침내 승리를 거두게 되었다는 것을 흉내 내는 놀이라 할 수 있다. 이로써 관원들은 달아나고 봉기를 일으킨 백성들이 승리한 것으로 끝을 맺는다.

그리고 『송남잡지松南雜誌』에 보면, 북관北關의 풍속으로서 견마전牽馬戰이라는 것이 있는데, 이것은 서울 근방에서 행하는 횃불싸움과 비슷한 것이라고 한다. 서



횃불싸움 | 이서지 | 국립민속박물관

울 근방에서는 봉치(혼인 전에 신랑 집에서 신부 집으로 보내는 채단采緞과 예장禮狀)를 드리는 날 밤 신랑 신부 양쪽 집에서 각각 10여 명 내지 수십 명의 홰꾼을 마주 내보내어 중로에서 횃불싸움을 행하는 풍속이 있었다. 신부의 마을에서는 어여쁜 규수를 상대방이 빼앗아 가는 것을 막아야 하고 신랑 마을에서는 이를 저지해야 한다는 것이 이 홰싸움의 명분이라고 하였다. 『조선의 향토오락』 조사 자료에 의하면 1930년 당시까지만 하더라도 전국적인 분포로 횃불싸움이 행하여졌다. 이 놀이는 6·25전쟁을 기점으로 시들해졌지만 1960년대까지는 전승되어 왔다. 이후 서구 문물이 들어오면서 횃불의 도구나 놀이 방식도 점차 변하게 되는데, 빈 깡통에 관솔을 넣어서 돌리는 불깡통이나 솜뭉치에 기름을 묻혀서 사용하는 방식 등이 나타나게 된다.

내용 횃불싸움은 산이 많은 산골에서 세차게 벌어졌는데, 한창 싸움이 고조되면 온 사방이 횃불로 가득 뒤덮여서 전쟁이나 다름없는 엄청난 광경을 이룬다. 정월대보름 며칠 전부터 아이들이나 청년들은 필요한 수만큼의 홰를 만든다. 『동국세시기』에 기록된 상원조의 내용을 보면 홰는 흔히 홰꾼이 밤에 불을 밝혀 잡고 길을 안내하는 데 쓰거나 밤늦게 들일을 할 때 주위에 세워서 짐승을 쫓을 때 사용하는 것으로 싸리나 갈대 또는 노간주나무 따위를 묶어 만든다고 한다. 그러나 정초에 횃불싸움을 할 사용될 홰는 그 제작 방식이 조금 다르다. 낡아서 못쓰게 된 대나무 빗자루나싸리나무 또는 겨릅대라고 하는 껍질을 벗긴 삼대에 짚 등을 둘러 감거나 쑥대 및 관솔을 섞어서 단단히 묶은 다음, 손잡이용 막대기를 꽂아 엮어서 홰를 만든다. 호서 지방 횃불싸움에서는 꿀 찌꺼기를 끓여 짜낸 밀이나 기름을 듬뿍 먹인 솜뭉치를 함께 비틀어 잡아매기도 한다. 여기에 불을 붙이면 흔들거나 휘둘러도 쉽게 꺼지지 않기 때문이라 한다.

횃불싸움은 보통 마을 단위로 벌이며 인원은 마을의 규모에 따라 약간의 차이가 있어서 일정하지 않다. 대보름날 밤이 되면 아이들은 홰를 들고 밖으로 나가 불을 붙인 뒤 두 손으로 돌려대고 쥐불을 놓으면서 논다. 횃불은 홰의 아구리에 검불을 넣어서 불쏘시개로 불을 붙이면 타기 시작한다. 홰를 놓아 붙인 쥐불은 점차 범위를 넓혀가면서 이웃 마을과의 경계에 다다른다. 아이들은 서로 마을의 경계 너머까지 태우려고 경쟁하다가 마침내는 횃불싸움으로 발전한다. 이때 각자 자기 마을 내에서 쥐불놀이를 하다가 보름달이 막 솟아오르면 상대편을 놀리거나 약을 올려서 싸움을 시작하기도 한다. 횃불싸움은 용감한 소년들이 앞장서서 상대편을 향해 전진한다. 서로 들고 있던 불붙은 홰를 휘저으며 공격과 방어를 계속하다가 한편이 밀리면 그 동네 청년들이 합류하여 전세를 역전시키게 된다. 그러다가 상대 마을의 청년들도 가담하여 본격적인 싸움이 전개됨으로써 전쟁을 방불케 한다.

각 마을 청년들이 먼저 시작하는 경우는 홰를 가지고 달이 떠오를 무렵 마을의 언덕이나 산으로 올라간 뒤 싸움을 전개한다. 달이 뜨자마자 홰에 불을 붙여 들고 돌리면서 상대 마을에 욕을 하며 약을 올리기도 하고 농악에 맞추어 빙빙 돌아가며 춤을 추면서 기세를 올린다. 건너편의 산이나 언덕 위에도 다른 패들이 싸울 태세를 갖추고 있다가, 신호가 울리면 횃불을 머리 위에 휘두르면서 서로 상대방의 진지를 향해 쳐들어간다. 일부의 사람들은 두 손 모두 홰를 들고 칼춤 추듯이 춤을 추며 나아가고, 양편 횃불잡이들의 거리가 가까워지면 서로 홰를 휘둘러 내려치면서 몸싸움을 벌인다. 서로 고함을 지르면서 주먹으로 치고 발로 차며, 긴 홰를 인정사정없이 휘두르기 때문에 화상을 입기 예사이며 옷에 불이 붙은 경우도 있다. 홰가 거의 다 타면 상대를 향해 던져 버리고 새로운 홰를 가지고 싸운다. 홰에 맞아 머리털을 그슬리거나 얼굴을 상하기도 하고, 불에 옷을 태워도 마지막 홰가 꺼질 때까지 그치지 않는다. 이때 동·서 양편 마을 사람들도 들녘에 모여 농악을 울리며 각기 자기편을 응원을 한다. 승부의 결정은 서로 때리고 싸우는 가운데 부상이 많거나 횃불을 많이 빼앗긴 곳이 패한 것으로 판정된다. 또한 진지를 빼앗기거나 항복하는 사람이 많아 세력이 약해 쫓기게 되는 마을이 패배한다.

특정 및 의의 달집태우기와 쥐불놀이, 횃불싸움과 같이 불을 이용해서 노는 놀이는 악귀를 쫓는 동시에 대지의 생산력에 왕성한 가운을 불어넣어 풍년을 거두려는 유감주술적인 의도에서 행하는 민속이다. 횃불싸움은 정월 14일 밤 무렵 아이들에 의해 자기 마을의 논두렁을 태우는 쥐불놀이로부터 시작되어 점차 마을 대항의 싸움으로 번져나는 대규모 대동놀이이다. 싸움의 주체도 처음에는 아이들끼리 중심이 되어 놀이를 벌이다가 나중에는 청장년들이 편을 구성하여 조직적으로 맞붙는다. 여기서 횃불싸움의 기능은 두 가지로 나타나는데, 불길의 규모에 따라 그해 농사의 풍흉과 마을의 길흉을 예측하는 점세적占歲的 구실과 마을 경계에 쥐불을 놓아 쥐들을 내쫓음으로써 농작물의 피해를 막으려는 제액적 효과에 대한 기대가 그것이다. 한편 횃불싸움은 마을간 경쟁을 통하여 세를 과시하고 내부적으로 일체감을 드높이며 결속을 다지는 축제성이 강한 놀이라 할 수 있다. 또한 청소년들에게 단결심과 용기 그리고 용맹성과 투지를 길러 주는 놀이이다.

참고문헌 東國歲時記, 동아시아의 놀이(김광언, 민속원, 2004), 우리민족의 놀이문화(조완묵, 정신세계사, 2006), 한국민속대관4(고려대학교 민족문화연구소, 1982), 한국농촌세시의 연구(김택규, 영남대학교출판부, 1985), 한국의 세시풍속(최상수, 고려서적, 1960).

필자 남성진(南聖辰)

부록

색인
필자

색인

기역

가락지찾기 137
가래소리 204, 295
가래질 173
가마싸움 150
가마타기 75
가위바위보 84, 103, 120, 131, 132, 194, 201
가위발뛰기 100
각기병 103
각저희 202, 219
갈퀴치기 98
감로탱 195
감로탱화 302
강강술래 106, 130, 136, 224, 244
강령 탈춤 170
개인놀이 137
거북놀이 274
거북이 276
걸립 206
걸립패 88
게줄당기기 136, 246
견첩록 308
경국대전 114
경도잡지 32, 66, 68, 99, 103, 170, 183, 189, 233, 234, 325
경세유표 181
고누 32, 190, 256
고려사 146, 182, 280, 345
고무줄놀이 137
고분벽화 88, 121
고사소리 275, 276
고싸움 136
고싸움놀이 59, 95
고을모둠 137, 211
고을형 놀이 135
곧추뛰기 100
골뱅이놀음 105
골패 136
곳나무싸움 135, 136
공기놀이 137
공민왕 177, 221
관괴뢰잡희 195
관나희 195
관등 56, 88, 190
관우희 170, 302
관원놀이 283
관화 56, 86, 88
광대패 88
구나행 88, 169, 232
구비전승 293
구슬치기 110, 190
군수놀이 108
굿거리장단 115
굿놀이 90
굿중패 88
권기 155
그네 190
그네뛰기 343
글자풀이 126
금환 169
기사 121
기산풍속도 48, 147, 195, 215
기세배 91, 184
기싸움 69, 95, 123, 238
기와밟기 91, 221
기우제 94
길군악 173
길놀이 275
길쌈놀이 137, 181
김륵 155
김매기 187
까끄매 118
까막잡기 137, 331
깨금발 129, 168
깨금발싸움 137, 246
꼭꼬락치기 120
꼭두쇠 88
꼼배기참놀이 141
꽃달임 349
꽃맞이굿 166
꽈리불기 137

니은

나례 261
낙화놀이 88, 329, 340
날려먹기 119
남사당패 88, 226
낫걸이 98
낫꽂기 98
낫딴치기 98
내 기억 속의 조선 40
내왕소리 295
널뛰기 137, 143, 343
넘겨먹기 118
노제 149
논매기소리 204
논풍장 187
놀쌈 136
놋다리밟기 91, 221, 247
농가월령가 314
농경의례 18, 199
농노루기 128
농사놀이 39
농신 301
농신제 238
농악 173, 198, 228
농주 322
농환 322

디귿

다리밟기 21, 23, 30, 190, 200
다리뽑기놀이 102
다시래기 163
단야전설 156
단오 183, 220
달구질 150
달맞이 306
달봉뛰기 135
달집태우기 95, 96, 144, 198, 306, 355
달축제 242
닭살이 137
닭서리 179
닭잡기 105
닭장 105
닭잽이 105
답교놀이 23, 200, 343
답교놀이(다리밟기) 51
당기기형 136
당산제 95, 198
당제 160
대나무 165, 198
대돋움 163
대동놀이 38, 94, 98, 135, 136, 185, 224, 226, 242
대말타기 298
대면 169
대산초고 240
대울림 149
대잡이 90
대청풀이 115
대쾌도 323
댓떨이 163
덕석몰이 130
덜미 90, 227
덧배기춤 116, 141, 206
덧뵈기 89, 227

도둑잡기	102, 136
도리깨타작소리	204
도투마리	182
도판희	99
돈치기	137, 190
돌다리밟기	143
돌아잡기	105
돌차기	128
동경몽화록	126
동국세시기	29, 32, 55, 64, 76, 100, 109, 110, 113, 183, 191, 233, 234, 313, 334, 347
동국여지승람	111, 113, 140, 202, 211
동국이상국집	107, 317, 324
동국통감	114
동문선	230
동이전	163
동채싸움	150, 224, 250
두껍아 두껍아	117
두렁질굿	187
두레	39, 76, 78, 122, 185, 187, 265, 331
두레패	38
들돌들기	141
들불놀이	305
등불싸움	338
등빠루놀이	118
딱지치기	137
땅따먹기	120, 168
땅재주	90
떼어내기	171
똥개놀이	108

리을

람승도	40
렌주	256

미음

마부놀이	128
마을굿	112
마을형 놀이	135
만석중놀이	68, 329
만수대택굿	166
말꼬리	127
말놀이	209
말놀이요	127
말머리	126
말풀이	127
망깨차기	128
망 줍기	128, 168
망 차기	168
망혼일	152
매귀	171
매사냥	190
매일신보	291
매호씨	90, 195, 303
머슴날	140
머슴놀이	37
머슴놀이소리	239
멍석말이	130
멍석풀이	130
모래집 짓기놀이	116
모심기소리	204
모의	39
모의재판	283, 286
모찌기소리	204
목자치기	128
무동	52, 200
무동놀이	228
무동타기	89
무라야마 지준	66, 72
무예도보통지	122, 125, 202
무용총	121, 202
묵찌빠	16
문둥이춤	141
문지기놀이	133
민간신앙	293, 346
민속놀이	114, 193, 198
민속예술	293
밀고 당기기형	136
밀기형	136
밀백이	226
밀어내기	119

비읍

바둑	137, 256
바람개비	137
바우덕이	227
반보기	161
밤달애	163
방아깨비놀이	137
방아타령	150
방애소리	185
방울털이	337
백종	152
백중	91, 123, 140, 152, 220
백중놀이	37
버나	90, 227
범굿	166
범놀이	108
범부춤	141
벽사의례	94
벽사진경	171, 206
벽치기	119
병신굿	140
병신놀이	140
병신춤	141
병원놀이	191
본때뵈기	324
봉기놀이	159
봉사놀이	331
봉사도	195
봉사잡기	331
봉산 탈춤	170
봉차들방	129
부락제	293
북청 사자놀이	170
불놀이	329
비사치기	162
비석치기	137
빈 상여놀이	149
빙고놀이	209

시옷

사냥거리	166
사냥굿	166
사당패	88, 190
사또놀이	283
사리소리	295
사방차기	128
사소절	148, 210
사스랭이놀이	310
사시랭이소리	327
사월초파일	113, 190
사자춤	169, 170
산달애	149
산대놀이	200
산대희	169
산받이	90
산신놀이	166
산악백희	194
산예	169
산유화가	162
산타령	166
살냉이노래	311
살판	227
삼국사기	146, 169, 182, 233
삼국유사	189, 297
상두꾼	163
상여꾼	149
상여놀이	148, 230, 273
상엿소리	149, 163
샘굿	93, 275
서낭굿	143

색인

서낭기 263
서낭당 167
서낭대 176
서낭대싸움 248
서낭신 262
서낭제 167
서동설화 156
석전 101, 136, 190
석축 128
성냥 165, 172
성불도 210
성주신 115
성호사설 148
세뱃돈 109
세시잡영 104
세시풍속 293
세시풍요 318
소경놀이 331
소고놀이 345
소꿉놀이 137
소꿉장난 335
소놀음굿 250
소동패 345
소싸움 250
소싸움놀이 204
소집단놀이 136
속독 169
솟대 176
솟대놀이 88
솟대쟁이패 89
솟대타기 190
쇠머리대기 136, 146, 177
쇠절금 23
수건돌리기 136, 209
수박 323
수박희 323
수수께끼 126
수신 301
수영 야류 170, 207
수줄 273
수표교 103
술래잡기 132
술비통노래 175
숨놀이 165
숨바꼭질 81, 102, 137
숫자풀이 126, 327
숫줄 175, 199, 253
스무고개 126
스튜어트 컬린 33, 39
승경도 137
승경도놀이 186, 213, 317
승람도놀이 210
승부놀이 281
신간 262
신대 320
신성 결혼 158
신증동국여지승람 183
실뜨기 137
심심풀이 110
쌍줄 273
쌍줄타기 302
씨름 137, 190, 203
씨왓붙임 106

이응

악사 207
악학궤범 170
암줄 175, 199, 253, 261, 273
앞놀이 273
액막음 113
액막이 104, 199
액막이소리 239
양반춤 141
어름 89, 227
어우야담 147
어휘요 127
언어주술 103
얼레 235
역할놀이 108
연광정연회도 170
연극놀이 102
연날리기 143, 190
연등회 53, 88, 329
연싸움 235
열양세시기 21, 29, 66, 103, 353
엿치기 137, 343
영가지 183, 224
영등굿 113
영등신 289
영등할미 148
오금잠제 112
오북춤 141
오석정적집 256
오주연문장전산고 147, 191, 215
외땀놀이 106
외줄타기 302
요령잡기소리 150
용기놀이 288
용마놀이 156
용마희 158, 318, 319
용사신앙 254
용신 301
용재총화 56, 210, 211, 331, 346
우란분재 140, 152
우리 집에 왜 왔니 84
원기 146
원님놀이 102
월내 111
월월이청청 84, 130, 224, 244
월전 169
유감주술 74, 224
유네스코 324
유네스코 88
인류무형문화유산
유랑예인집단 88, 229
유만공 189
유희요 194, 299
윤달 40, 111
윷놀이 136, 190
윷점 272
은율 탈춤 170
음담패설 173
이규경 257
이종악 155
이현보 154
인신공희 156
인형극 169
임하필기 210

지읒

자치기 137
작두말타기 141
잡귀 99
잡귀맞이굿 141
잡귀잡신 207
잡색 114
잡희 304
장간희 194
장기 137, 256
장님놀이 331
장례놀이 163
장시 26, 28
장원놀이 267
장작윷놀이 143
장치기 137
재담 194, 304
재담꾼 90
재판놀이 136
저포 269
적벽부 339
전래놀이 134
전문예인집단 88
전통놀이 134
점풍 의례 150

색인

제기차기	139
제액초복	143
제의놀이	96
조선구전민요집	151
조선 사람들	40
조선상식문답	100, 170, 291
조선의 향토오락	15, 24, 40, 64, 66, 69, 72, 82, 98, 101, 105, 106, 107, 108, 109, 120, 128, 131, 133, 159, 170, 191, 219, 331, 343, 348
조왕신	315
조조잡기	108
좀상날	23
종경도	210
종정도	210
주사위	216
주지놀이	170
죽방울놀이	47, 48
줄다리기	61, 71, 112, 156, 177, 190, 198, 250, 254
줄당기기	36, 75, 144
줄방넘기	118
줄불놀이	190, 329
줄타기	88, 89, 169
중둥꺾기	101
중원	152
쥐불놀이	184, 355
지봉유설	103
지신밟기	114, 136, 144, 145, 171, 175, 176, 200, 206, 262
지와밟기	130
진놀이	137
진뺏기놀이	102
질꼬내기	153
질라아비	276
집단놀이	101, 320
짚불놀이	201
쫄기접시	137
찌까	129

치읓

차전놀이	146, 150
채붕	190
처용놀이	108
처용무	88, 169
척사	269
철물이굿	166
초라니패	89
초복제화	114
초판희	99
최남선	203
추모제	161
추석	183, 220
추천	65
축국	189, 190, 288
춘향이놀이	136
춘향전	107
춘향제	93
칠교	321
칠교판	321
칭칭소리	204, 295

키읔

쾌지나칭칭나네	144, 150

티읕

탁견희	342
탁족희	343
탈놀이	329
택견	203, 342
터주굿	275
토목노동요	156
통영 오광대	170
투계	106
투전	136, 190, 257
투전판	327
투호	215

피읖

판굿	91
판굿놀이	145
판무	99
팔관회	88
팔랑개비	147
팔씨름	137
패관잡기	104
팽이치기	139
퍼시벌 로웰	40
편싸움	136, 182, 255, 259, 305, 318, 319, 343
포수놀이	108
풀각시놀이	191
풀베기소리	204
풀싸움	137, 190
풀잎대기	337
품앗이	331
풍농	95
풍물굿	187
풍물놀이	187, 340
풍물재비	114
풍물패	143
풍속화	327
풍어	95, 159

히읗

하늘찌까	128
하위징아	134
하회 별신굿 탈놀이	170
학교놀이	191
한국의 놀이	33, 39, 127, 214
합굿맞이	288
합굿매기	286
해당화 뺏기	118
해동역사	26
해동죽지	99, 104, 330
향도가	150
향악잡영	169
향약잡영	48
허튼춤	141
헌신랑다루기	143
형초세시기	111, 324
호기놀이	330
호랑이	315
호미걸이	39
호미 던지기	98
호미씻이	141, 153, 185
호상놀이	149
홍석모	76, 110
화살	328
화성성역의궤	170
화전가	350
화투	136
환술	231
횃불놀이	21, 305
횃불싸움	23, 56, 136, 184, 189, 190, 250
후리	295

색인

강성복 姜成福 — 충남대학교

공주 선학리 지게놀이 45
세도 두레풍장 187
판수놀이 330

강정식 姜晶植 — 제주대학교

제주 지게 발 걷기 290

구미래 具美來 — 동방문화대학원대학교

성불도놀이 185
호기놀이 345

권태효 權泰孝 — 국립민속박물관

재판놀이 283

김경남 金京南 — 한중대학교

양구 돌산령 지게놀이 229

김기형 金基珩 — 고려대학교

남원 삼동 굿놀이 90

김명자 金明子 — 안동대학교

천렵 313
화전놀이 349

김선태 金善泰 — 진북대학교

기세배 69
서낭대싸움 176
전주 기접놀이 286

김종대 金宗大 — 중앙대학교

거북놀이 24
이천 거북놀이 274

김현선 金憲宣 — 경기대학교

안성 남사당 풍물놀이 226

김현지 金賢芝 — 국립민속박물관

엿치기 241

김혜경 金惠慶 — 안동대학교

수영 지신밟기 206

김효경 金孝慶 — 한남대학교

서천 저산팔읍 길쌈놀이 180
씨름 218
연산 백중놀이 236

나경수 羅景洙 — 전남대학교

경도잡지 29
송천 달집태우기 198
풀싸움 336
현천 소동패놀이 344

남성진 南聖辰 — 진주문화연구소

감내 게줄당기기 16
그네뛰기 65
남해 선구 줄 끗기 95
널뛰기 99
승람도놀이 211
쌍륙 215
오목 256
폭죽놀이 334
풍등놀이 337
함안 낙화놀이 340
횃불싸움 353

류종목 柳鍾穆 — 부산대학교

동래 지신밟기 114
마산 농청놀이 122
웅상 농청 장원놀이 265
좌수영 어방놀이 294

박전열 朴銓烈 — 중앙대학교

조선의 향토오락 292

박진태 朴鎭泰 — 대구대학교

벽골제 쌍룡놀이 156

박흥주 朴興柱 — 굿연구소

김포 통진 두레놀이 78

배도식 裵桃植 — 부산시문화재위원

밀양 용호놀이 144
소싸움 191
수영 농청놀이 204
참새 잡이놀이 312

백민영 白旻永 — 국립민속박물관

수건돌리기 201

서종원 徐鍾源 — 한중대학교

골패 42
닭싸움 106
봉죽놀이 159
사냥놀이 166
썰매 타기놀이 217
어깨동무 230
열 발 뛰기놀이 239

서혜숙 徐海淑 — 전남대학교

강강술래 18
꼬리따기 83
풀각시놀이 335

손정수 孫正洙 — 국립민속박물관

제기차기 288

송재용 宋宰鏞 — 단국대학교

임하필기 276

시지은 施知恩 — 경기대학교

고양 송포 호미걸이 37
과천 무동 답교놀이 51
다리 세기놀이 102
두꺼비집 짓기놀이 116

신근영 辛權姈 — 고려대학교

솟대타기 194

오세길 吳世吉 — 동의과학대학교

구덕 망께 터다지기 61

유목화 柳牧和 — 순천대학교

남원 용마놀이 93
춘향이놀이 319

윤광봉 尹光鳳 — 廣島大學

조선상식 291
지봉유설 306

은현정 殷賢貞 — 국립민속박물관

공기놀이 44

이경엽 李京燁 — 목포대학교

고싸움놀이 34

이관호 李官浩 — 국립민속박물관

승경도놀이 209
팽이치기 332

이상호 李相昊 — 대미초등학교

가락지 찾기놀이 14
가마타기 14
가위바위보 15
고고매놀이 31
고누놀이 32
고무줄놀이 33
고을모둠 39
구슬치기 63
굴렁쇠 굴리기놀이 64
그림자놀이 68
기차놀이 75
깃대 세우기놀이 80
깡통 차기놀이 81
깨금발싸움 82
꽃 찾기놀이 84
낫 치기놀이 98
달팽이놀이 104
닭살이놀이 105
도둑잡기 108
돈치기 109
딱지치기 118
땅재먹기 120
말 잇기놀이 126
말뚝박기 127
망 차기놀이 128
멍석말이놀이 130
못 치기놀이 131
무궁화 꽃이 피었습니다 132
문놀이 133
바람개비놀이 147
방아깨비놀이 151
보싸움 158
비석치기 162
삘기 뽑기놀이 165
사방치기 168
산가지놀이 171
소꿉놀이 190
스무고개 209
실뜨기 213
오징어놀이 258
유객주놀이 267
자치기 278
진놀이 308
쭐기접시놀이 311
초중종놀이 316
칠교놀이 321
허수아비놀이 343
화가투 348

이인화 李仁和 — 한국도량형박물관

기지시 줄다리기 71

이창식 李昌植 — 세명대학교

동국여지승람 111
삼척 기줄다리기 173
진도 살냉이놀이 309

장장식 張長植 — 국립민속박물관

고창 답성놀이 40
다리밟기 103
바위절마을 호상놀이 148
송파 다리밟기 200
윷놀이 269
콩주머니놀이 322

장정룡 張正龍 — 강릉원주대학교

강릉 사천 하평 답교놀이 21
꽈리불기 85
동국세시기 110
열양세시기 240
호드기불기 346

전경욱 田耕旭 — 고려대학교

관등 53
사자놀이 169

정연학 鄭然鶴 — 국립민속박물관

눈싸움 101
석천 농기 고두마리놀이 184
연날리기 233
장기 280
투란희 324

정형호 鄭亨鎬 — 전북대학교

격구 26
남사당놀이 88
마사희 121
마상재 124
바둑 146
부여 유왕산놀이 161
세시풍요 189
수박희 202
얼른 231
오주연문장전산고 257
장치기 281
줄타기 302
청양 범놀이 315
축국 317
파일놀이 329
해동죽지 341

조정현 曺鼎鉉 — 안동대학교

길쌈놀이 76
박시놀이 150
백중놀이 152
빈 상여놀이 163
안동 놋다리밟기 221
쥐불놀이 304
택견 322
투전 325
투호 327
하회 선유 줄불놀이 338
화투 351

조현숙 趙玄淑 — 국립민속박물관

술래잡기 207

좌혜경 左惠景 — 제주발전연구원

손뼉치기 194
줄넘기놀이 298

추현태 秋鉉泰 — 밀양풍물보존회

밀양 백중놀이 140
밀양 법흥 상원놀이 143

표인주 表仁柱 — 전남대학교

광주 칠석 고싸움놀이 59
등바루놀이 117
죽마놀이 297

한남수 韓男洙 — 華北電力大學

공죽 47

한양명 韓陽明 — 안동대학교

관화 56
낙화놀이 86
민속놀이 133
뱃놀이 154
서리 178
석전 182
안동 차전놀이 224
영덕 달봉뛰기 242
영덕 월월이청청 244
영산 쇠머리대기 247
영산 줄다리기 250
영천 곳나무싸움 254
울산 마두희 259
울산 매귀악 261
울진 놀쌈 264
의령 큰 줄댕기기 272
줄다리기 299
춘천 차전놀이 318

허남춘 許南春 — 제주대학교

제주 약마희 289

관내자문 권태효
이관호
장장식
정연학

관외자문 김영운(한양대학교)
김운미(한양대학교)
김헌선(경기대학교)
이상호(대미초등학교)
전경욱(고려대학교)
정형호(전북대학교)
한양명(안동대학교)
허용호(서울대학교)

감수위원 김광언(인하대학교)
박진태(대구대학교)
정상박(동아대학교)